EDITO POSTER S.A.
#19
$12.00 Mex.
2.50 Dlls.

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

# DibujArte

## DIBUJA BIEN LOS PIES
LA PARTE MÁS DIFÍCIL DEL CUERPO

## PARA QUÉ SIRVEN LOS DISTINTOS TIPOS DE PAPEL

## ¿SABES QUIÉN ERA WALTER ELÍAS DISNEY?

## LOS RESULTADOS DEL CONCURSO DE ARTE DE ACADEMIA STELLAR

EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com

# *Cupón de suscripción de DibujArte*

**SEMESTRAL $100.00** 6 Revistas **ANUAL $200.00** 12 Revistas

Números atrasados (*menos el No. 1*)- $15.00 (incluye envío) Número 1-$25.00 (incluye envío)
Del número **14** en adelante- $17.00 (incluye envío)

**Atención al suscriptor : 55 41 00 06**

**Escribe los números que deseas que te enviemos:** _____

**Escribe el número a partir del cual deseas empezar a recibir tu suscripción:** _____

**fecha:** _____ **Cantidad que se depósita:** _____

**Nombre :** _____

**Calle y núm.:** _____

**Colonia :** _____ **c.p. :** _____

**Delegación o Municipio:** _____ **Ciudad :** _____

**Estado :** _____ **Teléfono :** _____

**Fecha y Hora (o Número consecutivo) Del depósito:**

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

**Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de Juan Antonio Flores V. a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.**

# EDITORIAL

LA REVISTA DEL DIBUJANTE
DibujArte

Hola a todos los que tienen en sus manos esta nueva edición de DibujArte. Respondiendo a las peticiones de muchos lectores, y dando continuidad a nuestro Especial de Manos, te presentamos en esta ocasión un Especial sobre cómo dibujar pies, a cargo de **Juan Carlos Hernández**. Además, por fin tenemos los resultados del concurso de *Academia Stellar*. Personalmente, quiero agradecer a todos nuestros lectores por la calidad de los trabajos que presentaron, nos da gusto ver que hemos ayudado en algo a la formación de muchos de ustedes como dibujantes.

En las tres R's iniciamos con *el Registro*, una muy importante parte de todo trabajo escrito y gráfico. **Tozani** nos habla un poco sobre papeles, y un nuevo integrante del equipo: **Paquito Espinoza** nos muestra la carrera de uno de los creativos y empresarios más grandes en el mundo de la animación: *Walt Disney*. Esperamos sus comentarios sobre el trabajo de Paco, en ustedes está que le sigamos dando chamba o le demos pamba.
No los distraigo más, disfruten de este número 19 tanto como nosotros disfrutamos haciéndolo.

Atte.

Carlos Carbajal Cuevas
Director
dibujarte2003@yahoo.com.mx

## DIRECTORIO

Juan Antonio Flores V.
**Director General.**

Bernardo Moreno
**Director Editorial**

Carlos Carbajal Cuevas
**Director de DibujArte**

Juan Carlos Hernández
**Director Artístico**

Laura O. Bárcena Villalba
**Diseño de interiores**

Juan Carlos Hernández
**Clases de Dibujo**

Laura Michel
Francisco Espinosa
**Colaboradoras**

Tozani
**Portada**

Delfina Fuentes
**Corrección de Estilo**

Martha García de la Rosa
**Pre-prensa**

**COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 19**
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

**DIBUJ**Arte Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 - 2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

# Dibujando pies

JUAN CARLOS

¡Hola, amigos lectores! En esta ocasión me complace presentarles la clase sobre la parte del cuerpo humano más olvidada: los pies.t

Ya sea por estética o comodidad, muchos artistas evitan dibujar a detalle los pies; sin embargo, son elementos que se deben conocer para enriquecer nuestro dibujo.

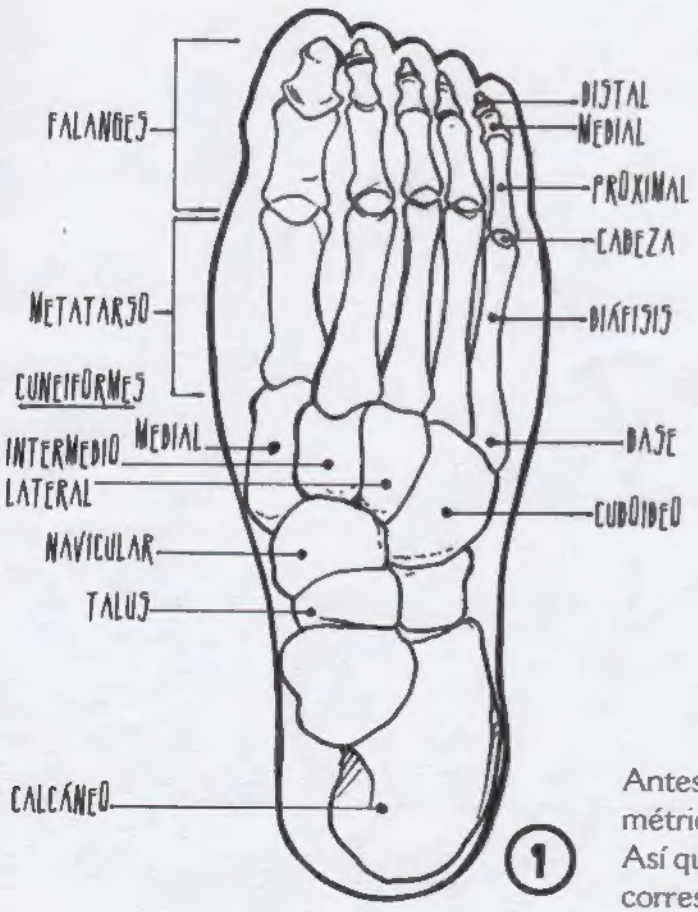
Ya vas a empezar de lujurioso, ¿qué no te puedes estar quieto un rato?

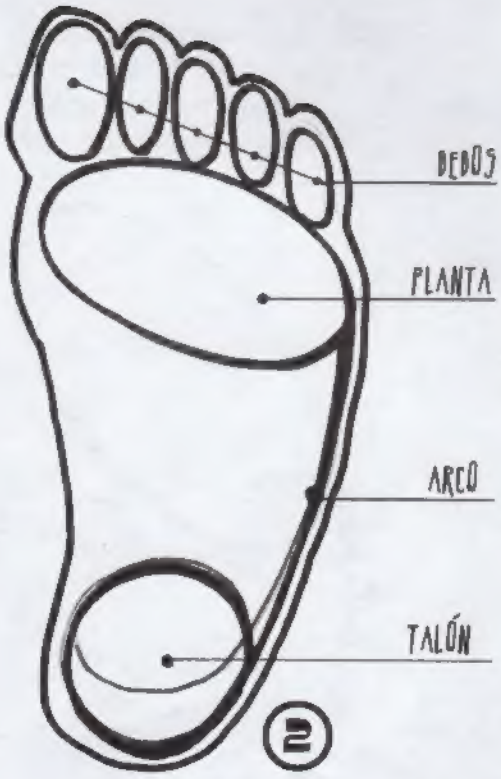
Cierto, los pies son ignorados en muchos medios de expresión, debido a su complejidad y a esa belleza que pocos sabemos apreciar, ahhhh.

Es que los pies son parte del cuerpo humano y reflejan el carácter de los personajes que dibujemos; lo que sucede, es que se les teme o ignora por esa complejidad que expone sentimientos y personalidades.

# ESTRUCTURA

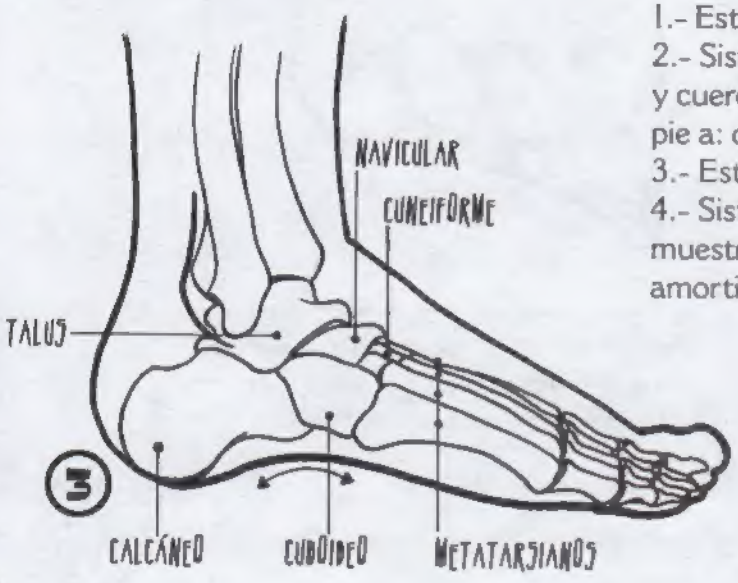
JUAN CARLOS

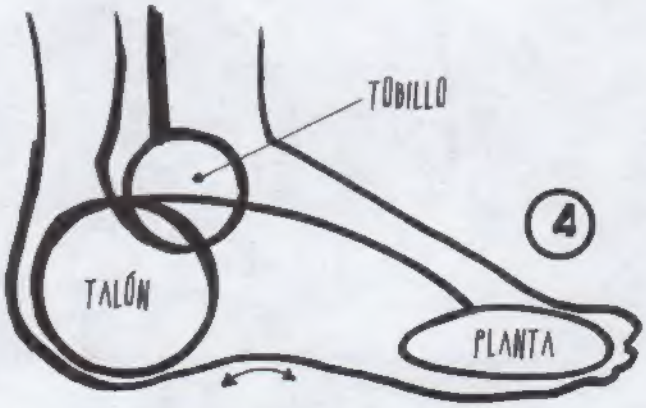



Antes de redefinir los pies a un sistema geométrico, se debe conocer su estructura ósea. Así que checa los siguientes ejemplos y sus correspondientes transformaciones.

1.- Estructura ósea del pie visto por arriba.
2.- Sistema geométrico en base de óvalos y cuerdas que resumen los elementos del pie a: dedos, planta, arco y talón.
3.- Estructura ósea del pie de perfil exterior.
4.- Sistema geométrico que resume y muestra el arco que debe tener el pie para la amortiguación del peso.

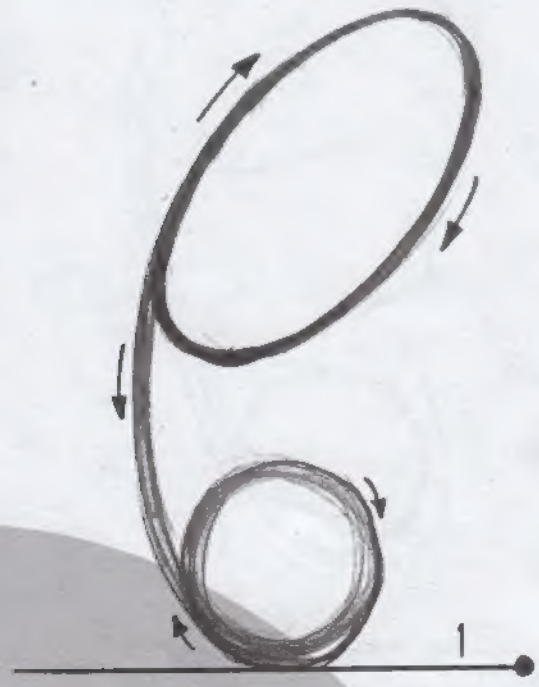


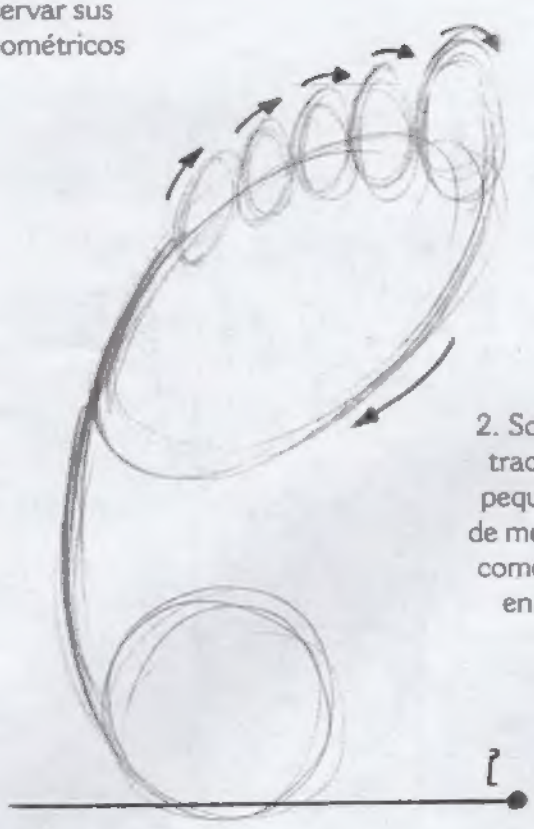
# ESTRUCTURA



Al igual que en clases anteriores, deben poner mucha atención en cuanto a percepción se trata, pues deberán observar sus propios pies, así como interpretarlos en sistemas geométricos para su comprensión total.



1. Comencemos por trazar un óvalo inclinado, continúen el trazo en un arco y termínenlo en un círculo inferior.



2. Sobre el óvalo, tracemos cinco pequeños óvalos de menor a mayor, como se muestra en la imagen.

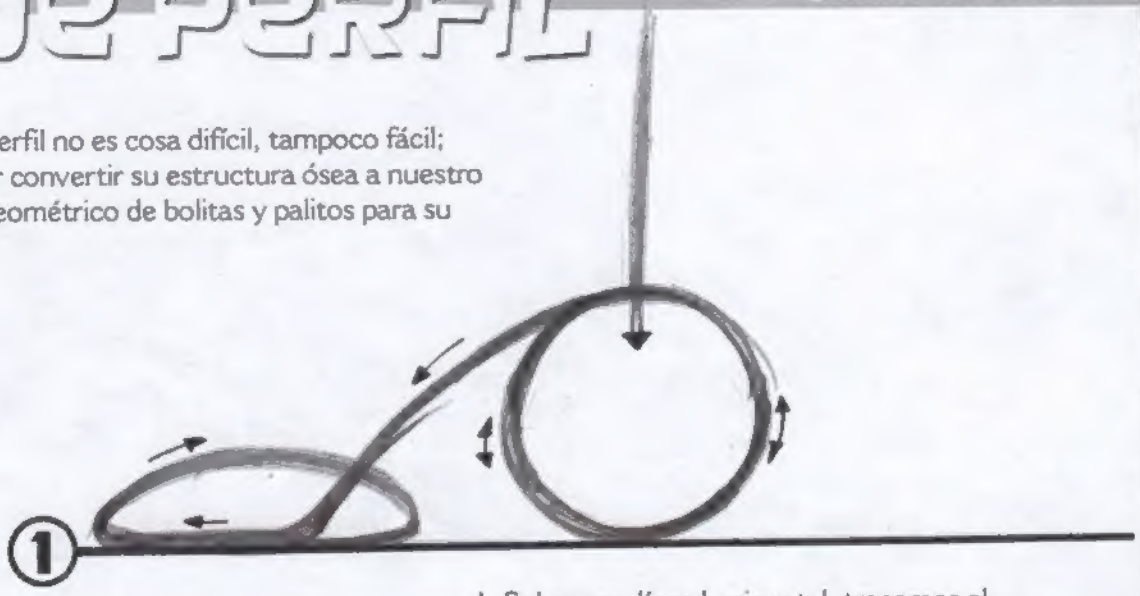
Chequemos ahora que los pequeños óvalos nos sirven para definir los dedos del pie. ¡Cuidado a la hora de trazar sobre ellos!

3. Se limpia y define el trazo enmarcando toda la estructura con un contorno emulando el pie.

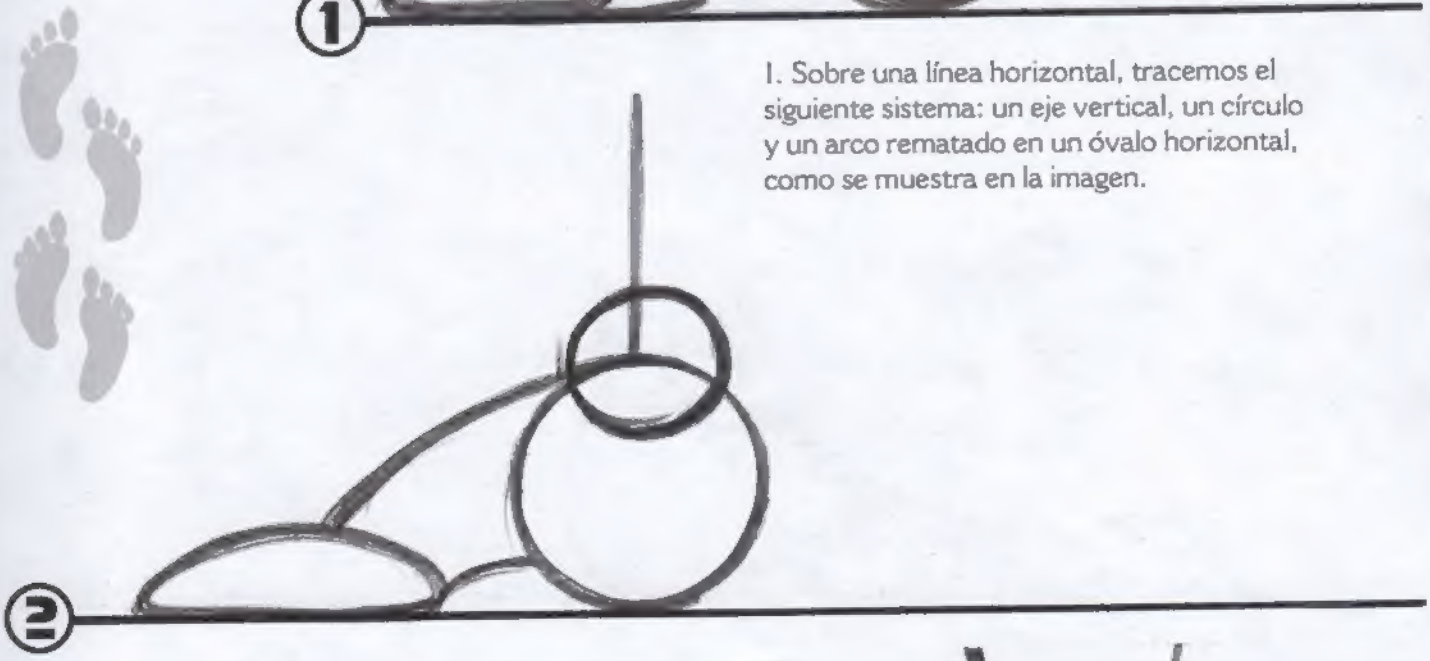
# PIE DE PERFIL

JUAN CARLOS

El trazar un pie de perfil no es cosa difícil, tampoco fácil; por lo que será mejor convertir su estructura ósea a nuestro ya famoso sistema geométrico de bolitas y palitos para su mejor comprensión.

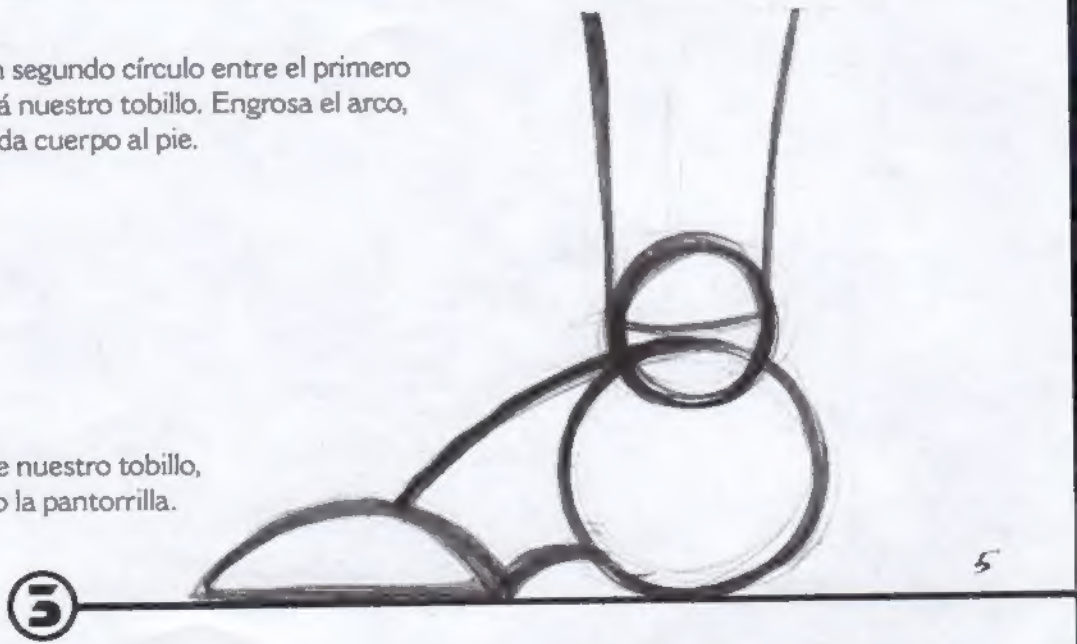



1. Sobre una línea horizontal, tracemos el siguiente sistema: un eje vertical, un círculo y un arco rematado en un óvalo horizontal, como se muestra en la imagen.

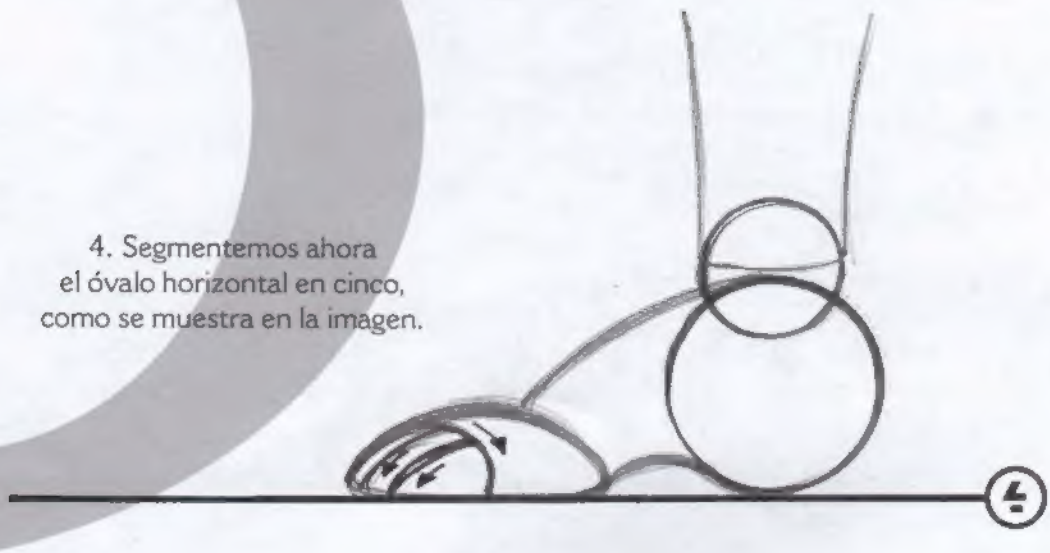



2. Coloquemos ahora un segundo círculo entre el primero y el eje vertical, éste será nuestro tobillo. Engrosa el arco, esto le da cuerpo al pie.

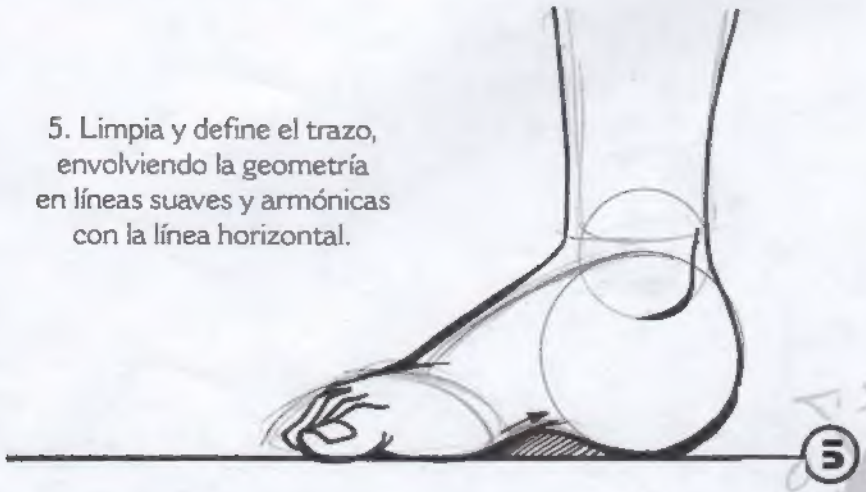
3. Dos líneas partiendo de nuestro tobillo, nos dan como resultado la pantorrilla.

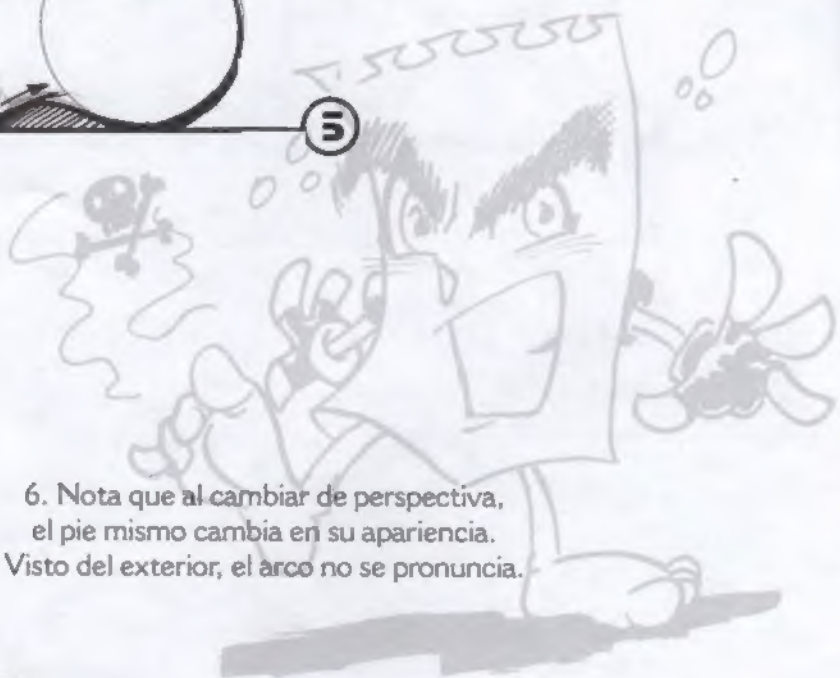


4. Segmentemos ahora el óvalo horizontal en cinco, como se muestra en la imagen.




5. Limpia y define el trazo, envolviendo la geometría en líneas suaves y armónicas con la línea horizontal.



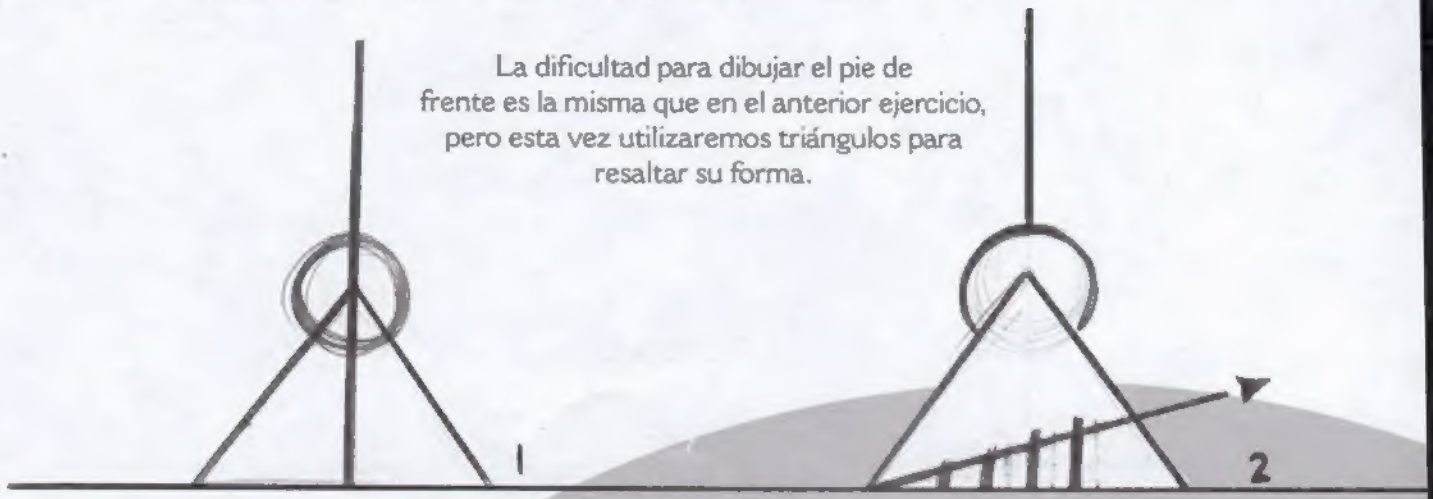



6. Nota que al cambiar de perspectiva, el pie mismo cambia en su apariencia. Visto del exterior, el arco no se pronuncia.

# PIE DE FRENTE

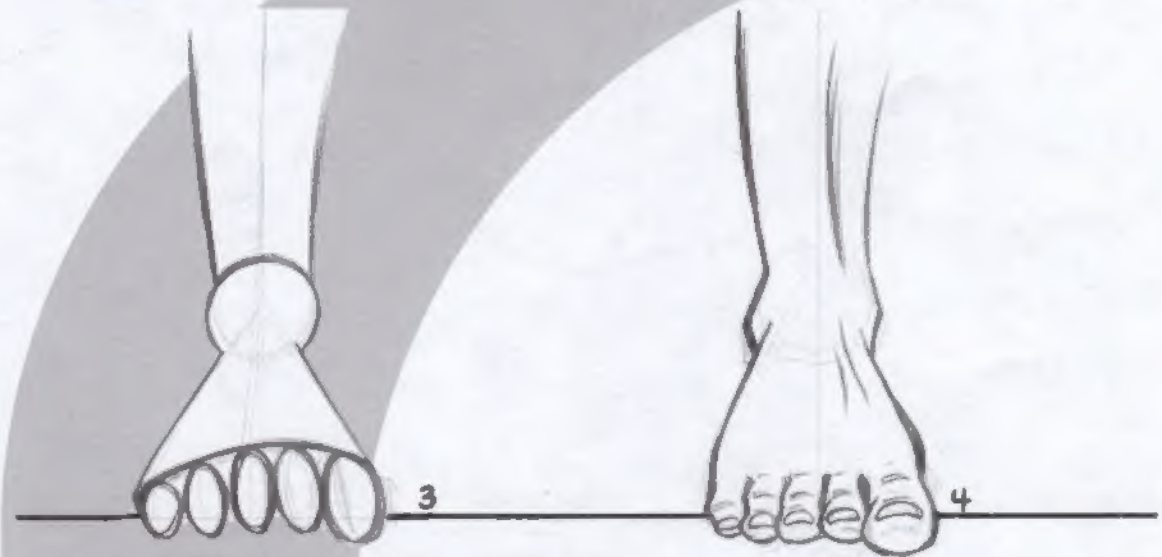
JUAN CARLOS

La dificultad para dibujar el pie de frente es la misma que en el anterior ejercicio, pero esta vez utilizaremos triángulos para resaltar su forma.



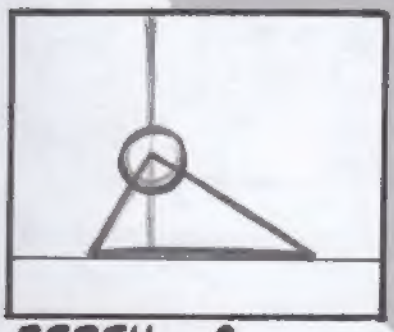

1. Comencemos por trazar sobre nuestra línea horizontal un triángulo y un círculo, como se muestra en la imagen.

2. Continuemos ahora trazando una línea diagonal sobre el triángulo y segmentar el espacio resultante.




3. Definimos ahora los dedos a partir de estos segmentos con óvalos, de menor a mayor tamaño, tal y como se muestra en la imagen.

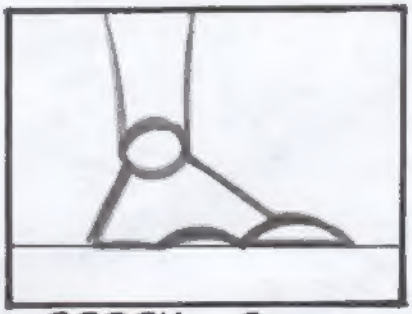
4. Terminamos por estilizar el pie con pequeñas líneas y no olvidemos las uña



PERFIL A

a) El perfil del pie sigue siendo un triángulo, pero en este caso, escaleno, para emular a la perfección su longitud.

b) Sobre este mismo triángulo se define el arco y los dedos del pie.

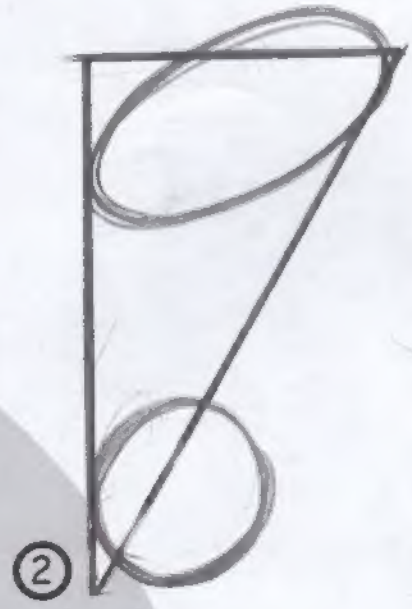


PERFIL B

# PROPORCIÒN

Continuando con el triángulo como figura base, chequemos los siguientes ejemplos que demuestran a la perfección la forma general del pie humano.

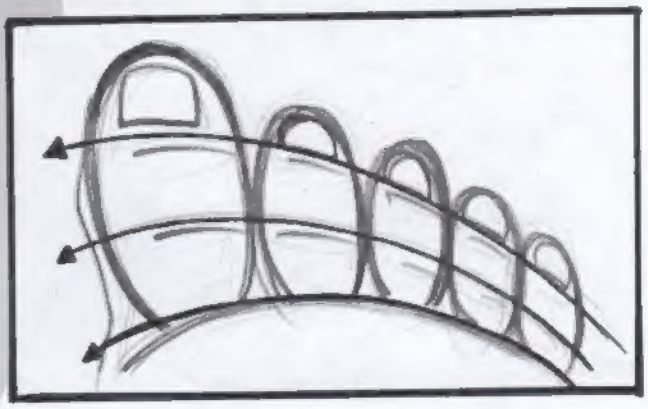
1. Comencemos por trazar un triángulo escaleno.




2. Sobre éste, tracemos ahora un óvalo arriba y un círculo abajo.

3. En la parte superior del óvalo tracemos cinco más, de menor a mayor tamaño, estos serán los dedos. Siguiendo la forma triangular definimos el arco del pie.

4. Observen que la planta del pie tiene como base el triángulo, con esto se comprende mejor su estructura.



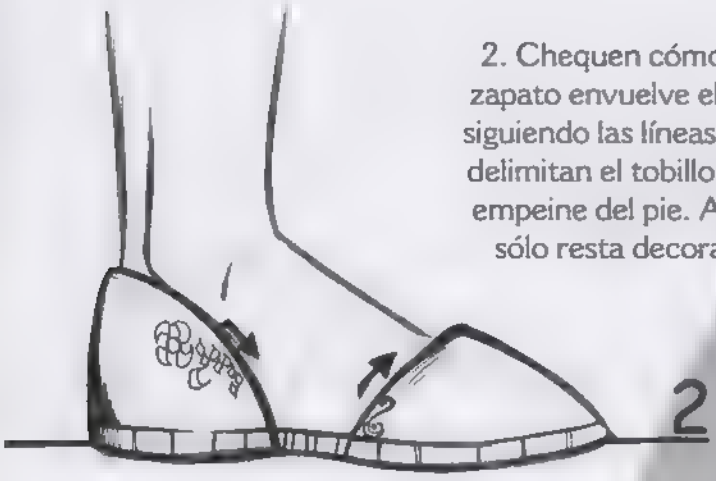
A

Chequen cómo los dedos se deben trazar de menor a mayor, esto es para establecer un punto de fuga del cual se parte para definirlos a la perfección. Observen sus dedos y encuentren ese punto de fuga, verán cómo aparecen estas mismas líneas.

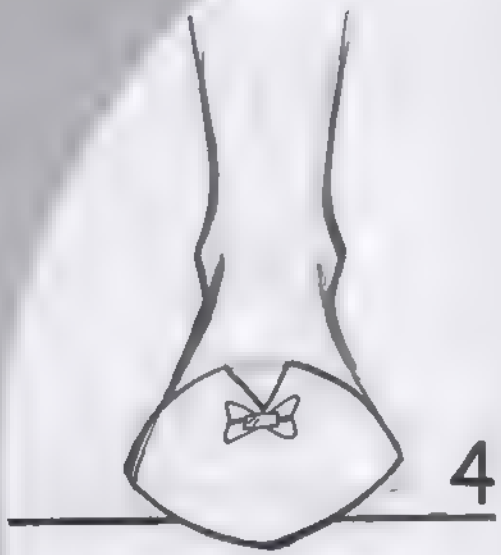
# Calzado

Un elemento clave para los personajes es el calzado y resulta facilísimo desarrollarlo al comprender la geometría del pie.

1. Comencemos por algo sencillo, como el sistema geométrico en perfil del pie derecho.



2. Chequen cómo el zapato envuelve el pie siguiendo las líneas que delimitan el tobillo y el empeine del pie. Aquí sólo resta decorar.

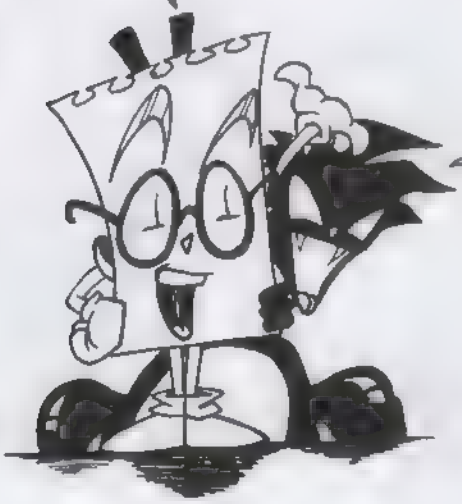


4. El pie de frente no presenta gran dificultad al mostrar el calzado en un primer plano.

3. Este otro ejemplo muestra talón y dedos descubiertos; sin embargo, tt el zapato debe asirse de las mismas líneas del pie.

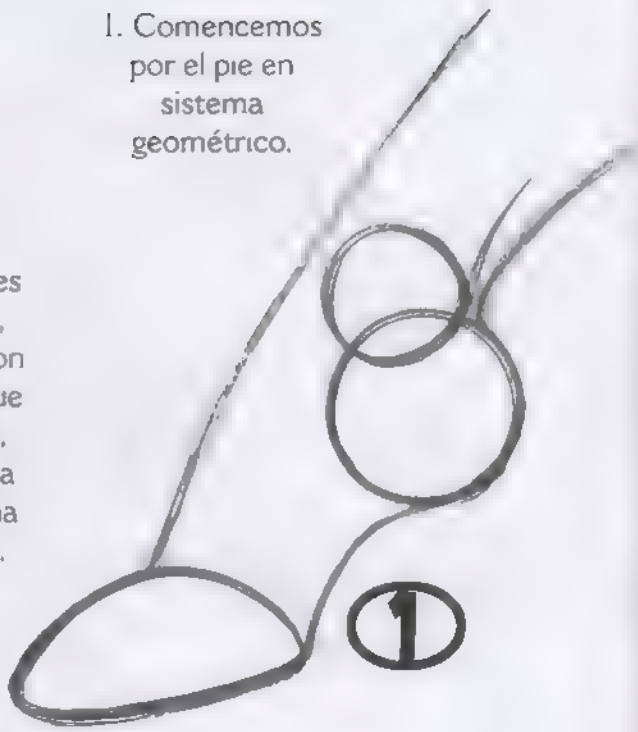
# Calzado

Los zapatos de tacón siempre han reflejado actitudes sensuales y atrevidas, por lo que nunca pasarán de largo en el dibujo de personajes. Su construcción es fácil...

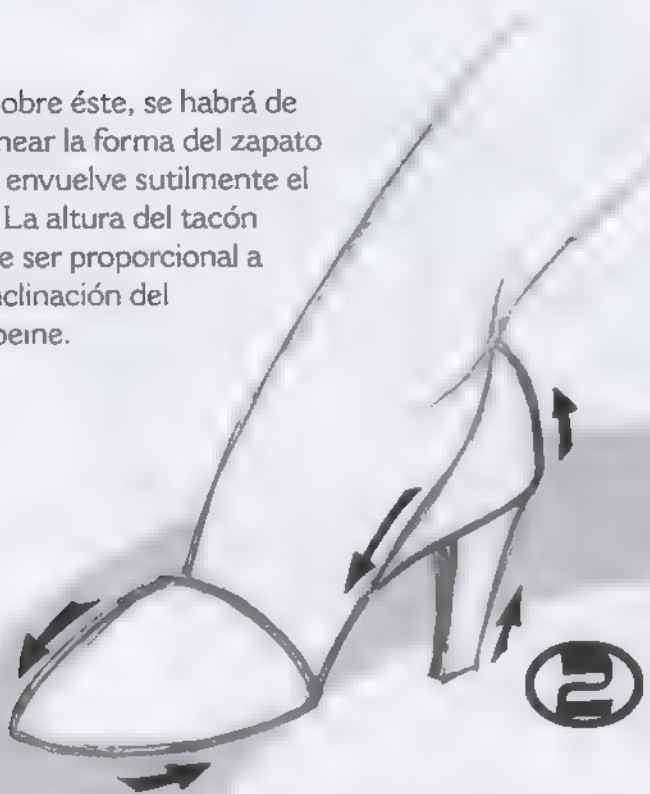


No se espanten, no es difícil dibujar cacles, menos si observan con atención todos los que encuentren en casa, descubrirán que cada uno de ellos tiene una personalidad propia.

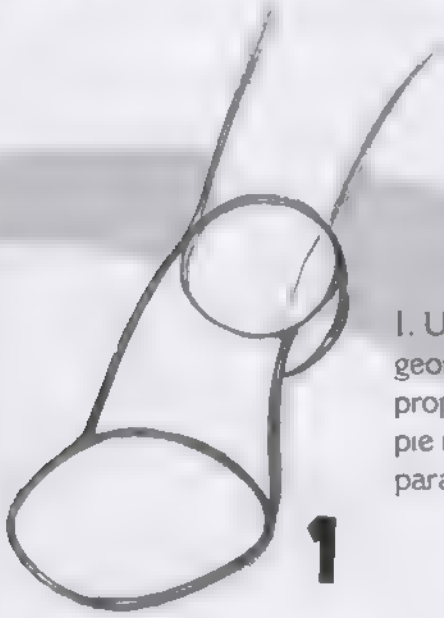
1. Comencemos por el pie en sistema geométrico.




2. Sobre éste, se habrá de delinear la forma del zapato que envuelve sutilmente el pie. La altura del tacón debe ser proporcional a la inclinación del empeine.




3. Por último, define el zapato con detalles estilizados y elegantes.



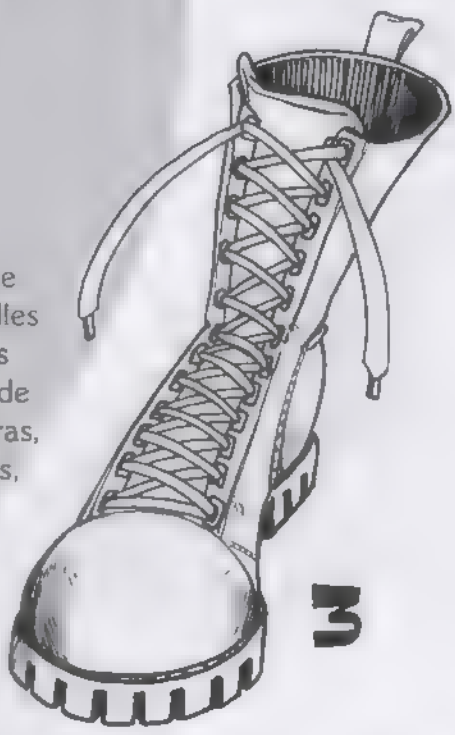

1. Un sistema geométrico en proporción del pie nos servirá para comenzar.

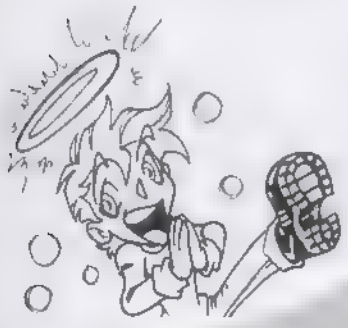
¡Así es! Las botas, que definen una actitud aguerrida y temeraria en cualquier personaje que las porte. Es fácil dibujarlas.

2. Delimiten en forma cilíndrica la bota. Al igual que el área de las agujetas con líneas entrecruzadas, la suela no es más que una proyección de la parte inferior de su sistema.

A. Este perfil de bota sirve para ubicar mejor las costuras sobre las líneas del pie, tal como se mostró en los ejemplos anteriores

3. Por último se definen los detalles toscos y rudos característicos de una bota: costuras, brillos, sombras, desgaste, argollas, etc.

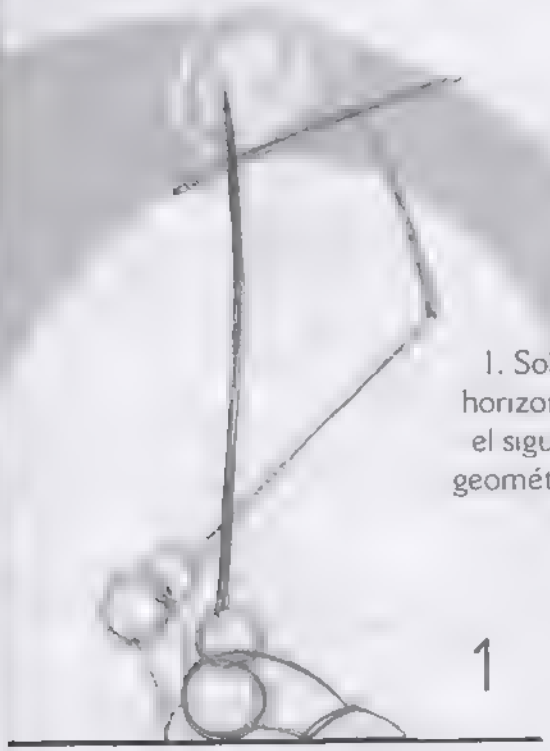


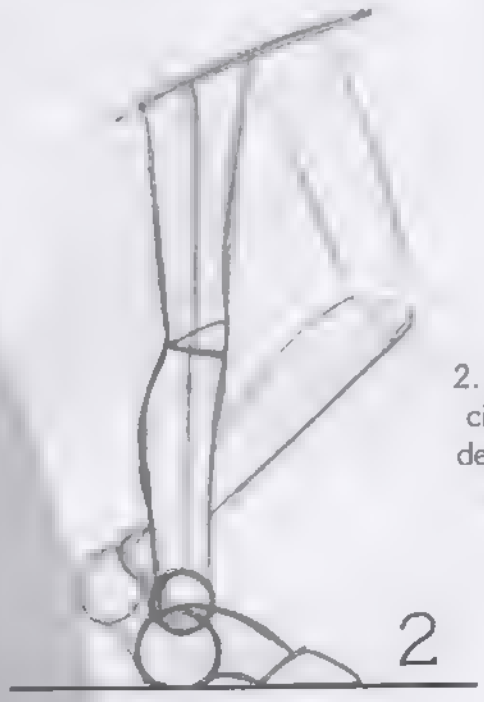
¡¡¡Todas las "debotas" nos vamos al cielo!!!

# actitud

En conjunto con piernas, ropa y calzado, los pies definen ciertas actitudes que hoy en día están muy de moda, tal es el caso de una actitud extrema como la de los Skates, Chequen el dato.

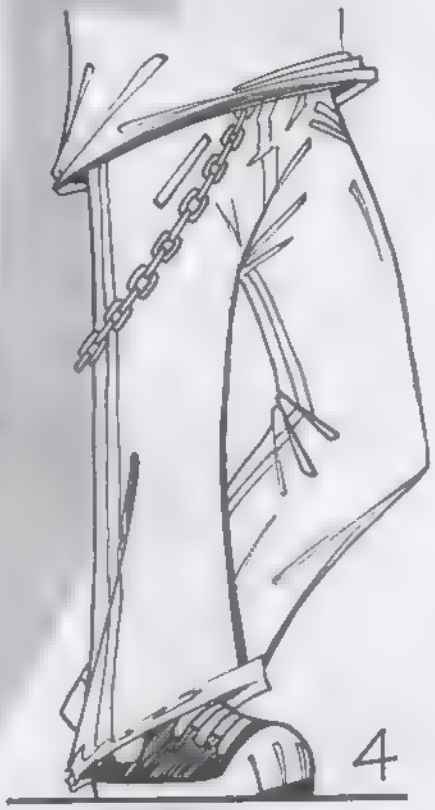


1. Sobre una linea horizontal, tracemos el siguiente sistema geométrico de piernas y pies.



2. Utilizando cilindros se delimitan las piernas.

3. El trazo de estas líneas sobre las piernas define la forma de los pantalones amplios, al igual que la forma del calzado: tosca pero cómoda

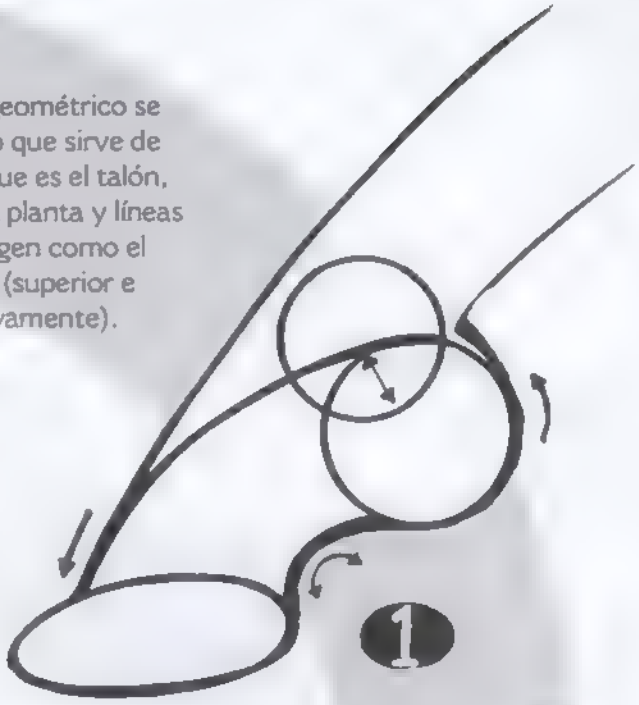


4. Terminamos por definir detalles de Skate como cadena, zapato tenis, pliegues y costuras en los pantalones. Chequen que la postura de todo el sistema geométrico refleja una actitud holgada y relajada, como los Skates.

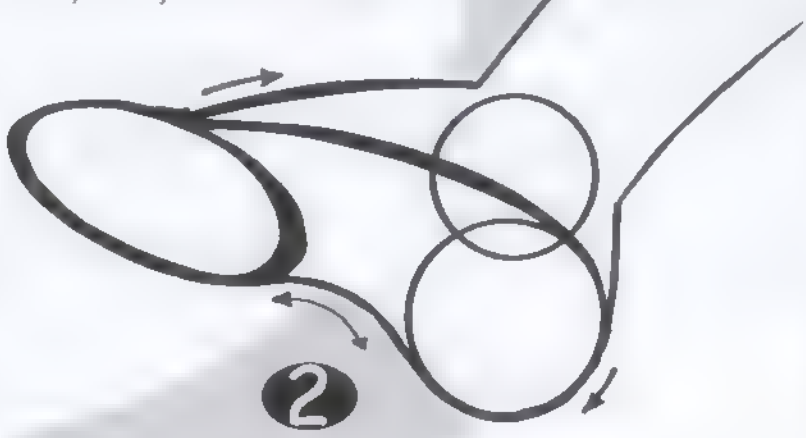
# movimiento

El chiste de todo esto es la percepción, o sea, lo bien que observemos las cosas a nuestro alrededor para reproducirlas sobre papel, y una de esas cosas es el movimiento. Chequen el siguiente ejercicio para comprender la mecánica del pie humano.

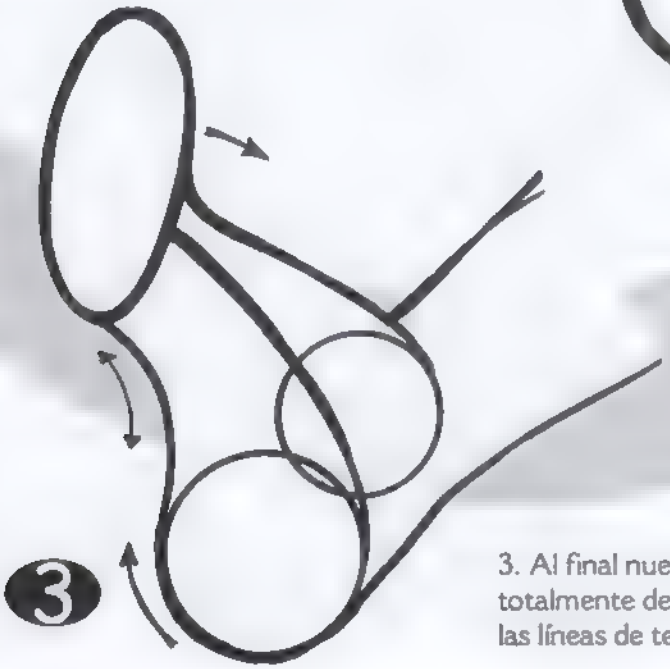
* Nuestro sistema geométrico se forma por un círculo que sirve de tobillo, otro mayor que es el talón, un óvalo que emula la planta y líneas de tensión que fungen como el empeine y el arco (superior e inferior respectivamente).



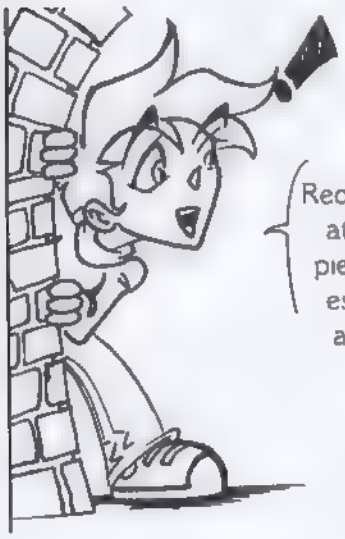

1. Aquí nuestro sistema está estirado de la parte superior (empeine); observen cómo los círculos están juntos y el arco es estrecho.



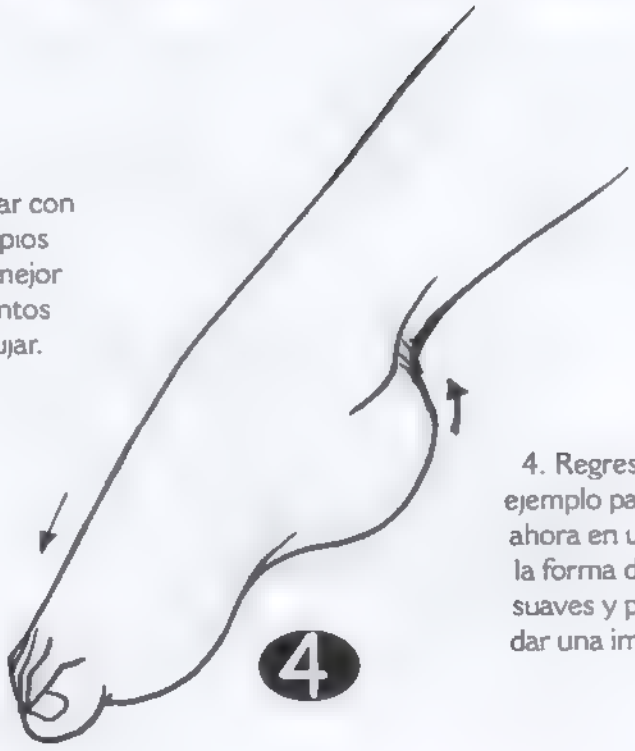

2. En éste, el arco comienza a estirarse, la línea superior a estrecharse y los círculos a separarse.




3. Al final nuestro sistema geométrico cambia totalmente de posición, chequen las diferencias: las líneas de tensión y los círculos.

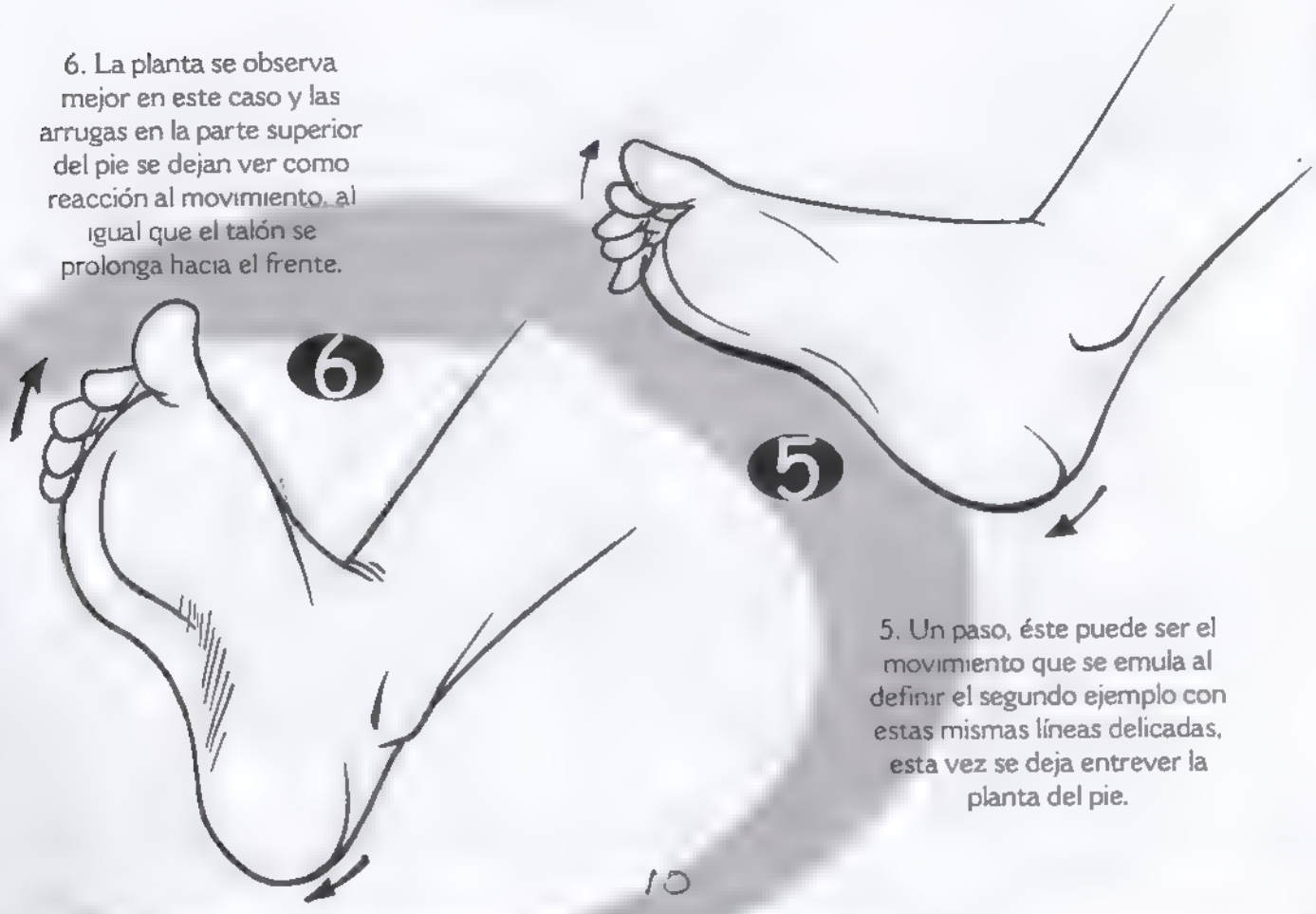


Recuerden observar con atención sus propios pies para aplicar mejor estos conocimientos a la hora de dibujar.




4. Regresemos al primer ejemplo para transformarlo ahora en un pie, definimos la forma del pie con líneas suaves y prolongadas para dar una impresión sensual.

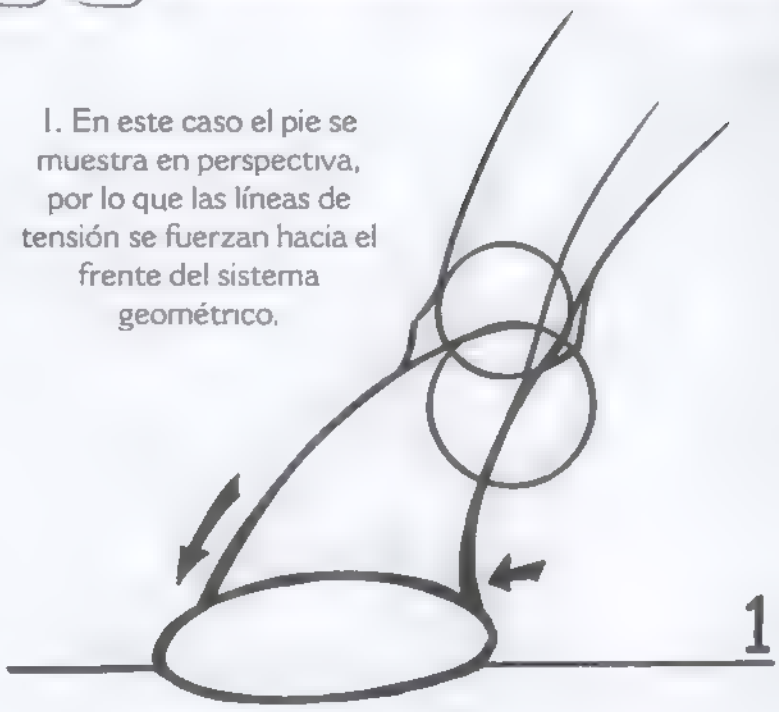
6. La planta se observa mejor en este caso y las arrugas en la parte superior del pie se dejan ver como reacción al movimiento, al igual que el talón se prolonga hacia el frente.

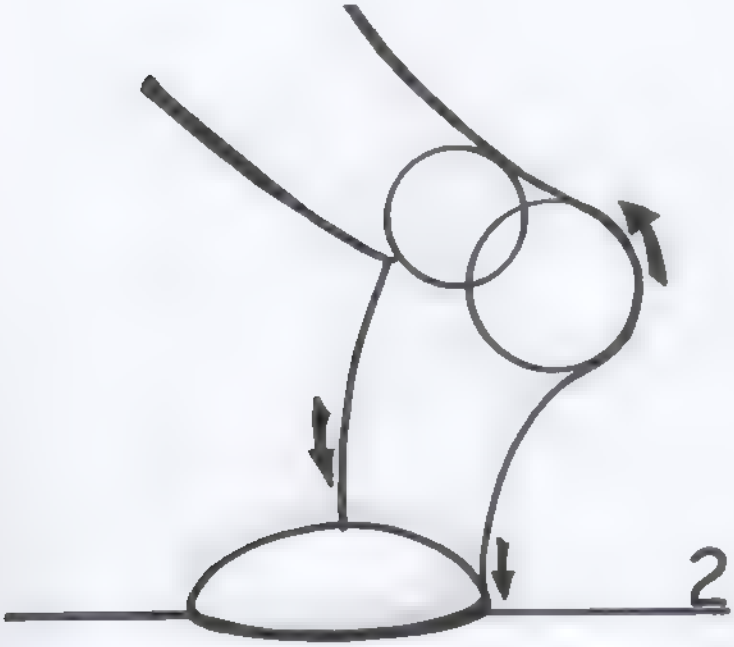



5. Un paso, éste puede ser el movimiento que se emula al definir el segundo ejemplo con estas mismas líneas delicadas, esta vez se deja entrever la planta del pie.

Como lo dije en un principio, los pies son bien chidos, pues sus movimientos reflejan emociones y actitudes, las cuales se dibujan primero con garabatos geométricos...

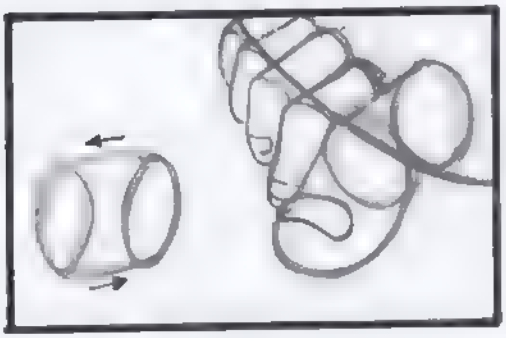
1. En este caso el pie se muestra en perspectiva, por lo que las líneas de tensión se fuerzan hacia el frente del sistema geométrico.



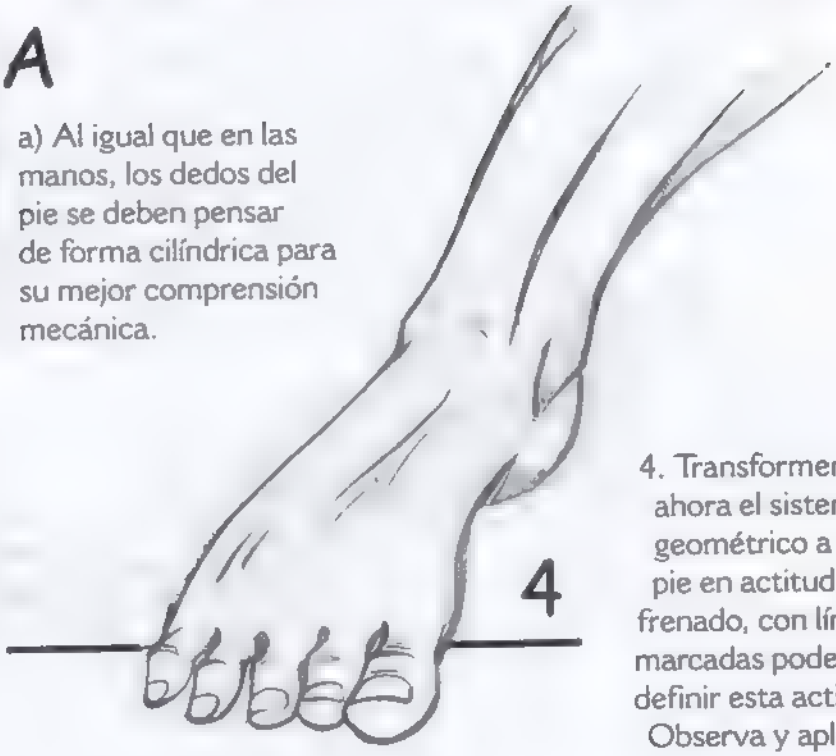

2. En éste, el pie se muestra de perfil, paso ascendente, el talón va hacia arriba mientras los dedos empujan hacia abajo para el impulso.

3. En este otro, el óvalo se muestra casi vertical, ejerciendo resistencia contra la línea de horizonte, mientras que el talón se yergue hacia arriba.



A

a) Al igual que en las manos, los dedos del pie se deben pensar de forma cilíndrica para su mejor comprensión mecánica.



4

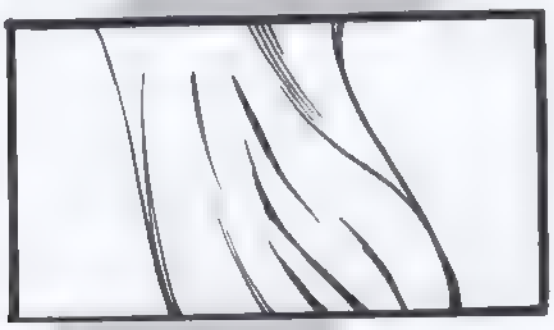
4. Transformemos ahora el sistema geométrico a un pie en actitud de frenado, con líneas marcadas podemos definir esta actitud. Observa y aplica.

5

5. Los dedos se deben mostrar doblados para plasmar a la perfección el paso que esta dando y las consecuentes reacciones mecánicas.

6

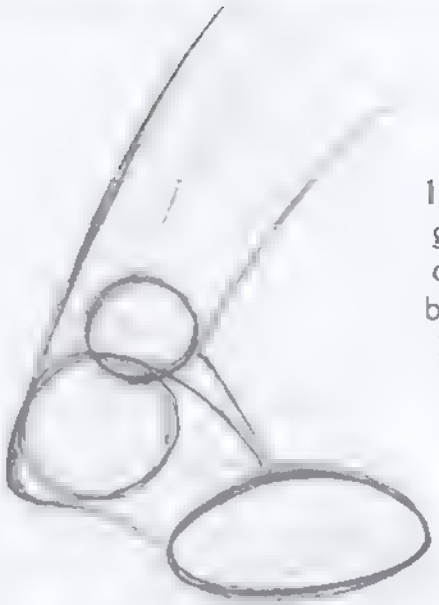
6. Este pie se debe trazar con delicadeza, debido a su postura que bien expone sensualidad o ternura, (según sea el caso).



B

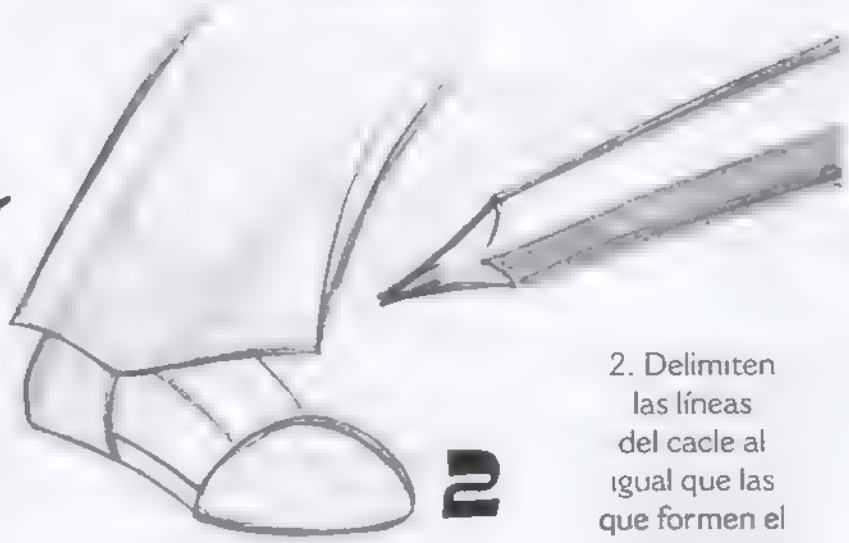
b) Observen que, a diferencia de las manos, la planta del pie carece de líneas, en su lugar observamos arrugas en la piel al momento de moverlo como en el ejemplo #6.

Neto, pa' que queden bien cool los cacles skates deben checar su actitud extrema.



1. El sistema geométrico del pie es la base para un buen cacle Skate.

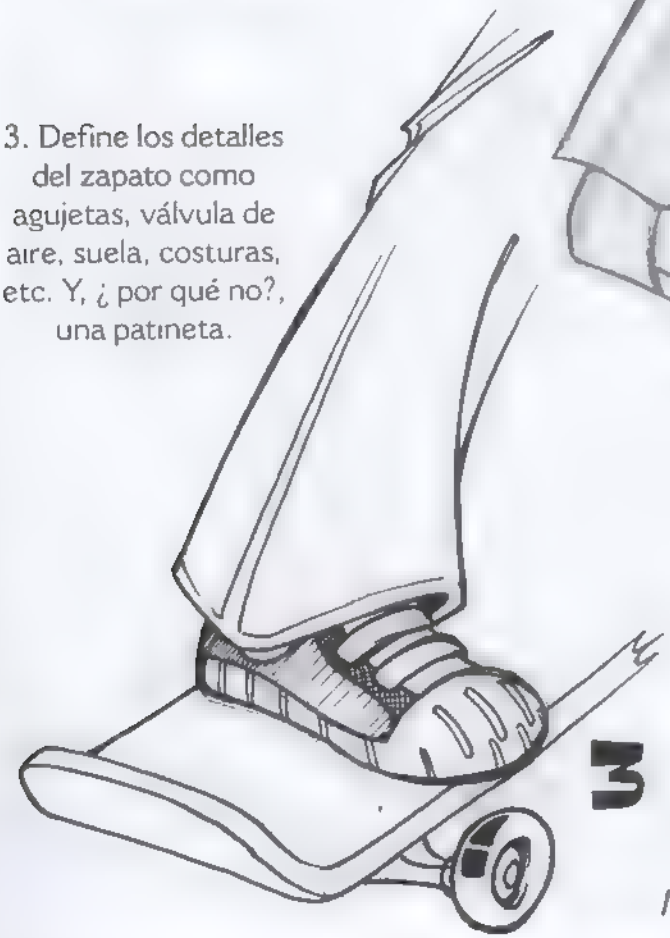
1



2

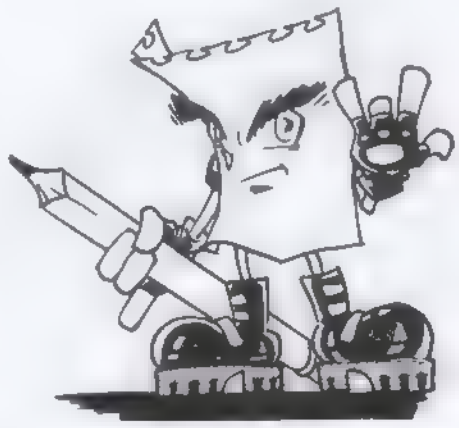
2. Delimiten las líneas del cacle al igual que las que formen el pantalón holgado.

3. Define los detalles del zapato como agujetas, válvula de aire, suela, costuras, etc. Y, ¿ por qué no?, una patineta.



3

Es fácil, pero yo prefiero el metal.



# Tipos de pies

Pero claro que existen varios tipos de pies, de todos tamaños y formas, chequen los siguientes ejemplos..

1. De mujer sensual acabada de despertar.

2. De hombre, más tosco y grueso.

3. De bailarina, delicada pero a la vez fuerte.

4 De africano, más tosco por su andar descalzo.

5. De niña bien con zapatos sencillos y cómodos.

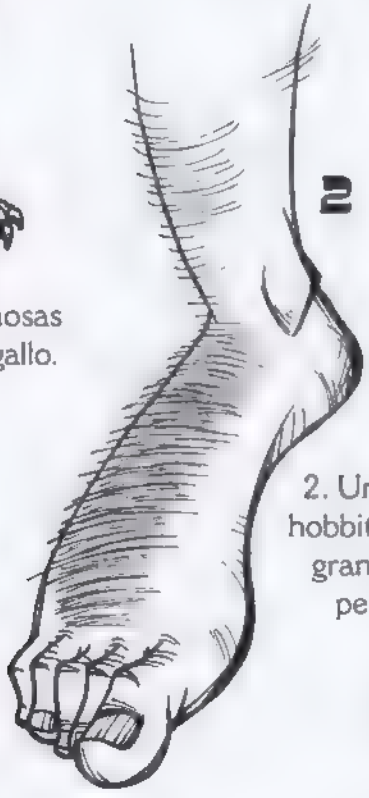
6. La femme fatale en Manga.

7. La femme fatale occidental.

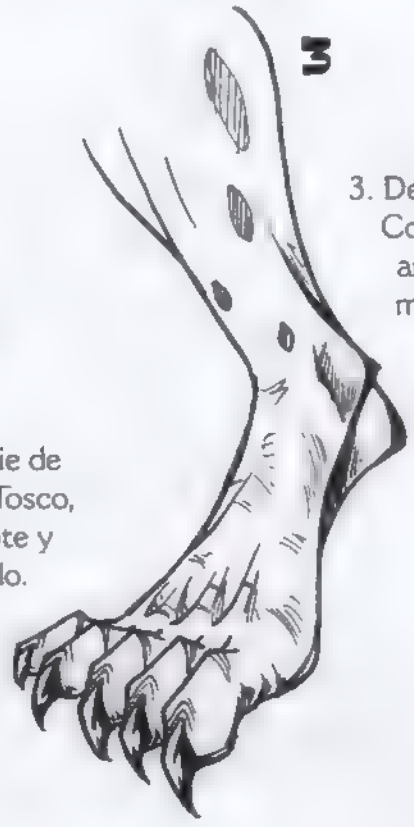
# TIPOS DE PIES

La estructura del pie que estudiamos nos permite también construir los pies o patas de monstruos o personajes de fantasía. Chequen el dato...

1. Las famosas patas de gallo.

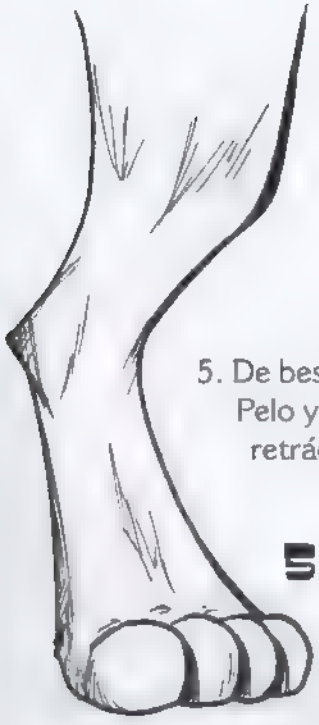



2. Un pie de hobbit. Tosco, grandote y peludo.

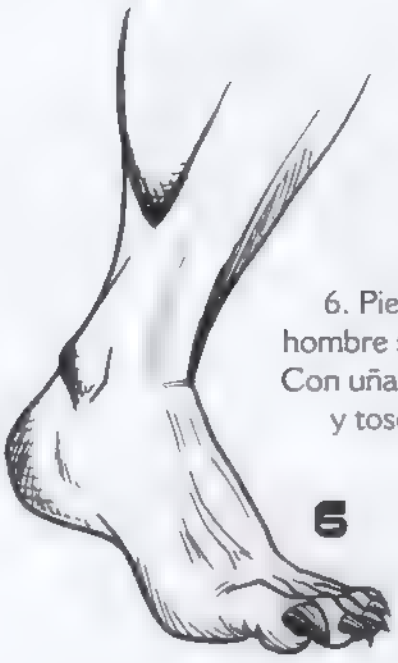



3. De monstruo. Con garras, arrugas y manchas.

4. De anciano. Flaco y senil.




5. De bestia felina. Pelo y garras retráctiles.

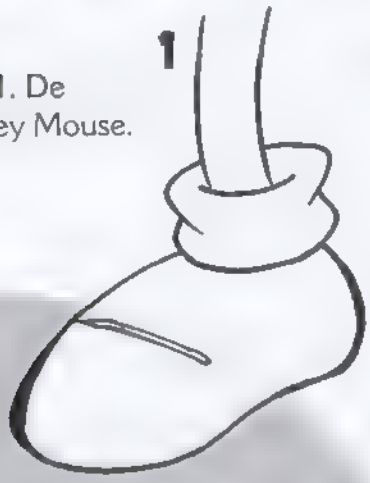



6. Pies de hombre salvaje. Con uñas largas y toscas.

7. De monstruo.

# TIPOS DE PIES

Los pies en las caricaturas son sencillos pero muy expresivos. A ver si reconocen los pies de los famosos...

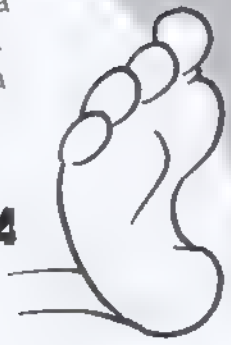



1. De Mickey Mouse.

2. De Sonic, el erizo.

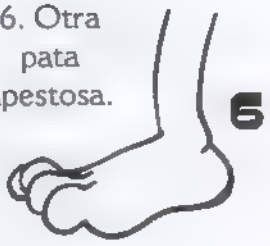
3. De Didi.

4. La pata apestosa de Hojita Punk.



5. Un Robin Hood.

6. Otra pata apestosa.



7. De Dexter.

¡Chale, mis patas no apestan!

8. De Lisa Simpson.

9. De Bart Simpson.

# Tipos de calzado

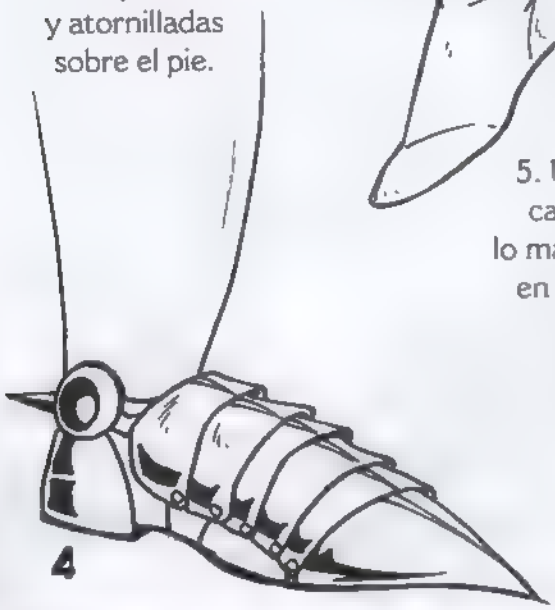
Los diferentes tipos de calzado tienen su base en la misma estructura geométrica del pie que estudiamos, ejerciten estos modelitos para practicar...

1. Bota metalera, con remaches y placas de metal. Rudas.

2. Sandalias, delicadas, sencillas y coquetas.

3. Calzado medieval, de cuero y tela. Rústicos.

5. Un pie con calcetín, de lo más frecuente en los cómics flojos.



4. De armadura. Placas de metal sobrepuestas y atornilladas sobre el pie.

6. Zapato deportivo, dinámico y sencillo.

7. Zapato de tacón, sensual y femenino.

Esperamos que esta clase haya sido de su agrado. No olviden enviarnos sus dudas, comentarios y sugerencias a la dirección que ya conocen, esta revista es suya Los dejamos con galerías de pies de diferentes estilos y fotografías que pueden servirles de referencia.
¡hasta pronto! ¡y felices trazos!

# estilo americano

# estilo japonés

# ZAPATOS REALES

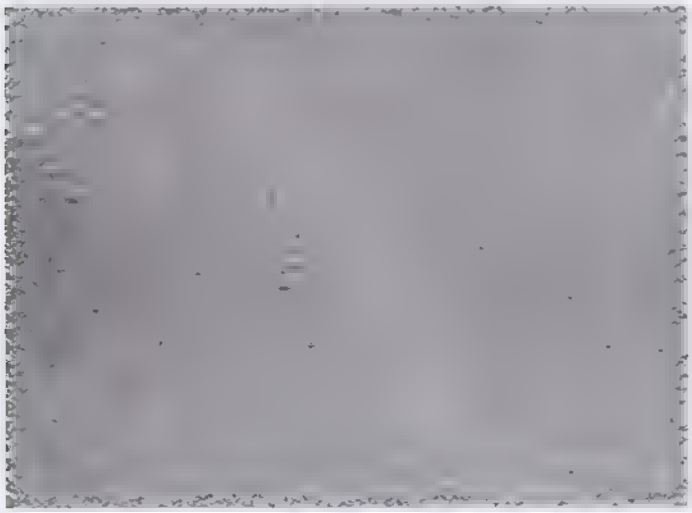
# ¿QUÉ PAPEL ESCOGER?

Siempre trata de llevar contigo un pequeño block de apuntes, sólo para casos especiales.

Si bien las hojas blancas son las mejores para realizar tus bocetos, no siempre es el papel más adecuado. Aquí te damos una breve descripción de algunos tipos de papeles y en qué te pueden servir.

El papel Strathmore, como el que vimos en la página anterior, te sirve para dibujos a lápiz, sanguina o pastel, dependiendo del gramaje puedes trabajar la tinta en él, trata de no usar acuarelas o pinturas muy líquidas ya que la consistencia del papel no permite tanta humedad.

La cartulina Opalina es uno de los mejores papeles para dibujo que se puede encontrar, dada su consistencia y falta de textura, es ideal para el dibujo a lápiz (dibujos definitivos) o a tinta de cualquier tipo. Bien aplicadas, puede soportar acuarelas, acrílicos, gouche, pastel e incluso colores de madera. No se lleva muy bien con los pasteles y la sanguina, pero no se descarta su uso. Éste es el papel que se debe usar en la realización de cómics, ya sea a tamaño carta o en el formato americano (11 x 15 pulgadas) en el que se recomienda un trazado con minas de color azul y definición a tinta. Admite muy bien las tramas adhesivas de puntos.



El Fabriano o Ingres Fabriano es el papel que se debe usar para la acuarela, ya que para ésta está hecho. Aunque llega a usarse "en bruto", tal y como se vende en la tienda, es recomendable una preparación previa para que la acuarela pueda trabajarse perfectamente. La preparación consiste en mojar completamente el papel en algún recipiente o en el lavadero y colocarlo sobre un bastidor o una tabla de madera lo suficientemente grande para que quepa el papel y sobre un pedazo. Ya en el bastidor, y todavía mojado, debe pegarse el papel ya sea con almidón o cartón adhesivo y esperar a que seque. Posteriormente puede usarse ya sea seco o rehumedeciéndolo regularmente dependiendo del estilo de acuarela que se desee trabajar. Dada su textura puede usarse para pigmentos de otro tipo como los acrílicos o la sanguina pero este papel está hecho para trabajarse con acuarela. Como en todo, hay variaciones dependiendo del tipo, siendo los mejores aquellos que contengan más algodón. Hay también tonalidades que van desde el amarillo marfil hasta el blanco.

Para el óleo debe usarse un bastidor especial que por lo regular se vende en las papelerías grandes. La preparación de este bastidor es complicada y costosa por lo que conviene comprarlo ya hecho La calidad siempre varía, pero los mejores son los que presentan una consistencia sólida, que no se deforma y que pueda soportar el lento proceso de secado de la pintura al óleo.

En las papelerías hay muchos tipos de papeles con texturas que pueden resultar interesantes con algunas técnicas, por ejemplo el papel Amate. A simple vista parece que nada podría dibujarse en él, pero trata con pinturas acrílicas y verás el resultado tan diferente que obtendrás. Tú mismo puedes crear tu propio papel, pero ese tema lo dasarrollaremos en otro número, por ahora, trata de checar los papeles de los que hemos hablado aquí y experimenta con todos ellos;pero no olvides que cada papel se creó con un propósito y en la escuela y/o en el trabajo, hay exigencias que deben cumplirse.

Como siempre, la práctica es esencial para todas las disciplinas. No dejes de investigar y experimentar y nos veremos en el próximo número.

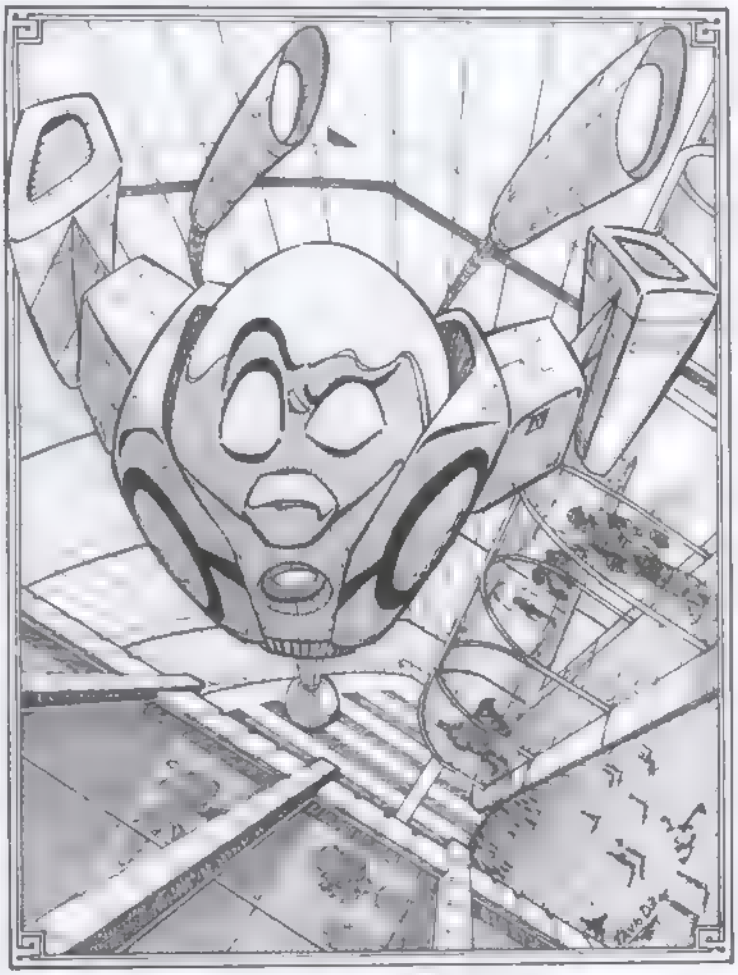
# ¡¡AL FIN!!
# LOS RESULTADOS DEL CONCURSO DE... ACADEMIA STELLAR

Después de una larga espera, tenemos finalmente los resultados del concurso de arte de Academia Stellar. Agradecemos a todos los que participaron pues sabemos que se esforzaron de igual manera. En la primera ronda, el jurado contó con: Ignacio Loranca (Guionista, Academia Stellar), Ángel (Dibujante, Academia Stellar), y Tozani (Colaborador, revista DibujArte) En la segunda ronda se unieron a este grupo: Bernardo Moreno (Director Editorial de Editoposter), Juan Carlos Hernández (Director Artístico de Editoposter), Rommy Villamil (colaboradora, revista DibujArte) y Carlos Carbajal (Director, revista DibujArte). Los resultados quedaron como se expone en las siguientes páginas. Agradecemos nuevamente a toda la gente que participó y esperamos tenerlos de nuevo en los próximos concursos de arte de la revista.

Agradecemos este presente a Orlando Pérez Hernández. Nos agradó bastante y es una manera diferente de ver el Logotipo de Academia Stellar. ¡¡GRACIAS!!

## 3ER LUGAR: REDHA YANIPIPI

## 2º LUGAR: FAVIO ROXEL CUEVAS PADILLA



Dada la cantidad de trabajos que recibimos y las características de todos ellos, decidimos dividir la premiación en dos categorías: Blanco y Negro y Color. Aquí te presentamos los ganadores de la categoría Blanco y Negro.

ACADEMIA STELLAR

1ER LUGAR CATEGORÍA BLANCO Y NEGRO:

# ALFREDO LÓPEZ ESPINOZA

# ¡¡AL FIN!!
# LOS RESULTADOS DEL CONCURSO DE...

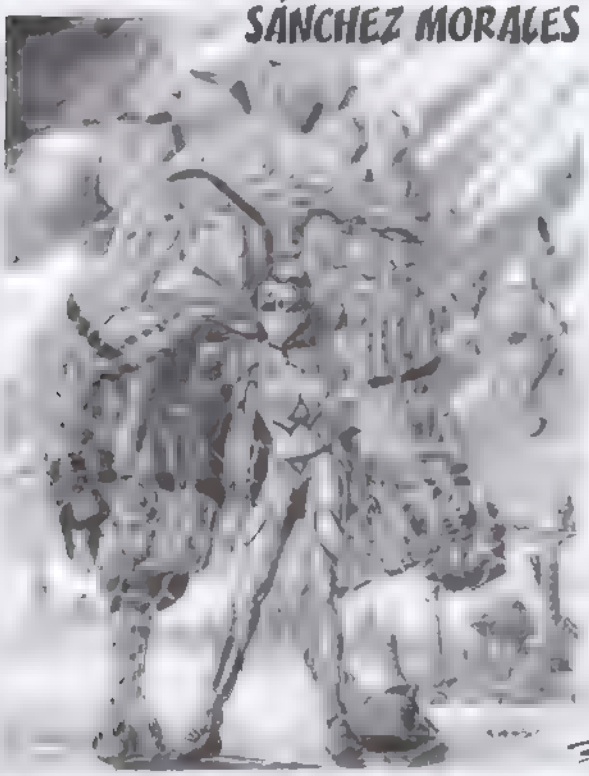
ACADEMIA STELLAR

## 3ER LUGAR: DANIELA ORTEGA

Éstos son los ganadores de la categoría Color, desgraciadamente no podemos publicarlos a color en este número, pero contarán con una página en la siguiente edición que tendrá secciones a todo color, no te la pierdas. Tuvimos un pequeño conflicto aquí, ya que había trabajos tan buenos que nos vimos en la necesidad de dar dos terceros lugares. Esperamos que la decisión no les moleste del todo, y no se preocupen, los premios se darán a todos los ganadores sin problema. Los ganadores serán notificados de en dónde y cuándo les serán entregados los premios

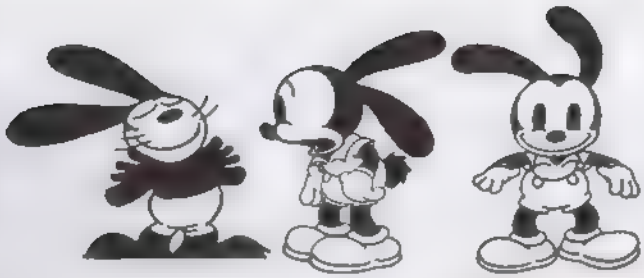
Muchas felicidades a todos los ganadores y a los no ganadores, el esfuerzo ha valido la pena.

## 3ER LUGAR: FRANCISCO BERSAÍN SÁNCHEZ MORALES



## 2º LUGAR: CÉSAR ABRAHAM FLORES HUERTA

# Pies reales



## BALADA PARA UN LOCO

Por: Francisco Espinosa

¿Saben algo? Mucha gente me considera loco cuando les digo que me encantan las películas de Disney. O cuando les canto "Busca lo más vital nomás..." O cuando me agarré a grito pelado al encontrar que me habían quitado la voz de Flavio cantando "Dicen que soy nubecita.. ", en el relanzamiento de Winnie Pooh. ¿Y saben otra cosa? No me importa

Y aunque sé que sus películas son versiones blandas y azucaradas de los cuentos originales en los que están basadas, que los musicales pasaron de moda y, básicamente, que son películas enfocadas a niños, cada vez que me enfrento a ellas reconozco en cada escena la visión artística de un hombre, de un aventurero, de un soñador... de Walt Disney.

Walter Elias Disney nace un 5 de Diciembre en Chicago, Illinois, pero su familia se muda poco después a Marceline, Missouri, pasando allí buena parte de sus años formativos junto a sus padres y sus cinco hermanos. Desde muy pequeño demostró una fuerte inclinación hacia el dibujo, empleando buena parte del tiempo que debía dedicar a sus tareas escolares, en hacer dibujos de animales y paisajes naturales, al punto de que a los siete años ya vendía sus bocetos y caricaturas a varios de sus vecinos.

A los catorce años, Walt entra a la preparatoria donde divide su atención entre su habilidad para el dibujo y la fotografía, volviéndose colaborador del periódico escolar. Al mismo tiempo, y sin descuidar del todo sus estudios medio superiores, asistía por la noche a una escuela de arte para poder refinar su técnica. Es por estos momentos cuando tiene su primer contacto con la cinematografía: una rudimentaria recreación de la crucifixión de Cristo. El flechazo fue inmediato y Walt quedó enamorado del cine, ampliando sus horizontes e intereses artísticos

Tal fue la reacción de Walt al cinematógrafo que comenzó a experimentar con la actuación, siendo su principal acto la imitación de su ídolo; **Charles Chaplin**. Al mismo tiempo, y sin permiso de sus padres, Walt solía escabullirse de su casa durante las noches para interpretar rutinas cómicas en teatros locales. Esto es muy interesante para entender su trabajo posterior, pues sus maestros al descubrir sus inclinaciones, le pidieron en más de una ocasión que intentara entretener a sus compañeros contándoles historias, mientras se las ilustraba con algunas viñetas en un pizarrón

Con el comienzo de la Primera Guerra Mundial, Walt intenta enlistarse en la armada, pero es rechazado pues apenas tenía dieciséis años. En vez de esto, se une a la Cruz roja y es enviado a Francia, donde es asignado a conducir una ambulancia y a servir de chofer a varios oficiales de la Cruz por un año. Al poco tiempo, su ambulancia estaba ya cubierta, de defensa a defensa, por caricaturas que él dibujaba

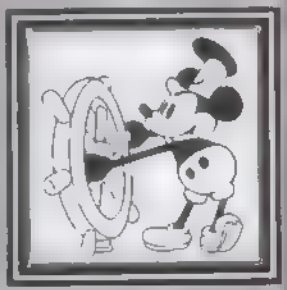
A su regreso a Kansas, Walt consigue un trabajo en un estudio de diseño comercial, donde conoce al que sería su socio y amigo por el resto de su vida.

**Ub Iwerks.** Juntos se cambian a un estudio más grande, uno de los mejores de la ciudad, donde se dedicaban a hacer comerciales animados para varias empresas. "Laugh-O-Grams" (algo así como Risa-Grama) fue el título con que dieron a conocer sus primeros cortos animados de corte satírico. Al obtener un cierto éxito comercial, él y su amigo deciden independizarse y formar su propio estudio de animación con el mismo nombre, haciendo cortos como "Puss and Boots" (1922) y "The Musicians of Bremen" (1923), al tiempo que coqueteaba con un proyecto más arriesgado e innovador llamado "The Alice Comedies".

Lamentablemente para ellos, los cortos animados que realizaban costaban mucho más de lo que redituaban y su estudio se encontró en bancarrota. Sin embargo, Disney decide no rendirse, toma su maleta y lo que se llevaba adelantado de "Alice Comedies" y, según cuenta la

leyenda, con cuarenta dólares en la bolsa se muda a Hollywood sin haber cumplido siquiera los veintidós años de edad. Su hermano mayor, Roy, ya vivía en California y es quien lo recibe junto a su amigo en esas tierras. Tras algún tiempo después de que su hermano le prestase 250 dólares, Walt y su amigo logran poner un pequeño estudio en un garaje. No pasó mucho tiempo antes de que recibieran un anticipo para producir los primeros cortos de su proyecto, pero decidieron cambiarle el nombre a "Alice in Cartoonland", que serían las aventuras de una niña, una actriz de carne y hueso, en un mundo de caricatura, convirtiéndose en el primer experimento de este tipo que se realizó jamás. Con estos cortos obtuvieron un cierto éxito, que les permitió mudarse de un pobre garaje a una oficina, así como reconocimiento en la industria cinematográfica.

Para 1927, Disney y Iwerks crean a su primer personaje que se volvería realmente popular, **El Conejo Oswald**. Sin embargo tras una pelea con el distribuidor de estas caricaturas, pierden los derechos de su creación, así como de buena parte de su personal creativo, que es contratado para continuar las aventuras de Oswald. . sin Disney. Sin dejarse derrotar crea a su siguiente personaje, que se convierte en su bandera desde entonces; Mickey Mouse (o El Ratón Mi-



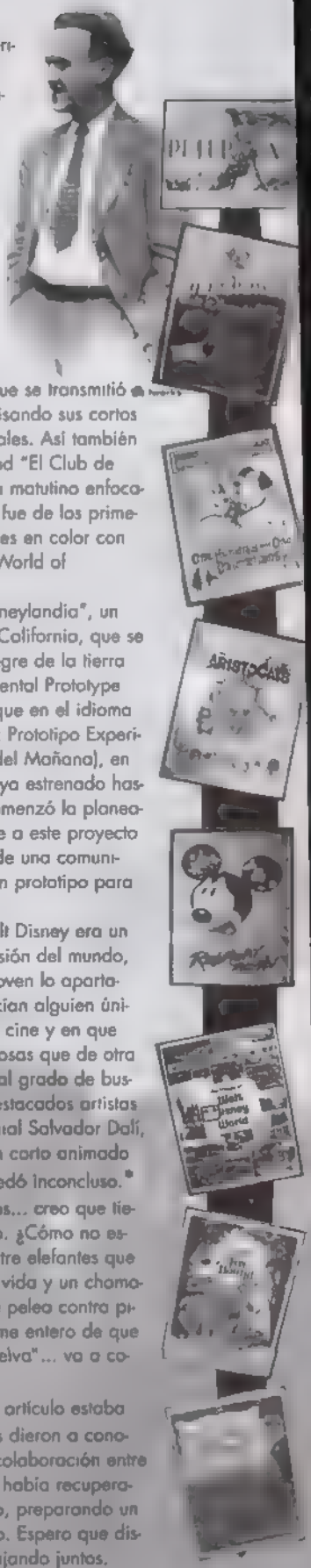
guelito, como se le conocía por estas tierras en aquel entonces). Con Mickey como protagonista, Disney crea dos cortos mudos, pero la aparición del sonido para cine hace que los planes cambien. Los dos cortos mudos son retenidos y Mickey hace su debut cinematográfico con el primer corto de animación con sonido sincronizado, de nombre "Steamboat Willie", el 18 de Noviembre de 1928 en el Colony Theater de New York. Lo que demuestra que, aunque Walt Disney era un hombre más bien de crianza rupestre, con profundo amor a la historia y al pasado, era también un hombre que entendía el paso del tiempo y abrazaba la tecnología como una herramienta más para plasmar su visión. Su principal objetivo era entretener, hacer del mundo un lugar más agradable aunque fuera por los pocos minutos que sus cortometrajes duraban, y se valía de lo que fuera para lograrlo y hacer la experiencia lo más placentera posible.

Era esa necesidad lo que llevó a Disney en su búsqueda por hacer sus animaciones cada vez más perfectas y envolventes, lo que hace que el arte de la animación evolucione a pasos agigantados a su mano, siendo su estudio y el de los hermanos Fleischer los que nos regalaron lo que ahora ya parece cosa común, pero que en esos días, era sólo experimentación. Disney crea entonces sus "Silly Symphonies" (Sinfonías Tontas), que era una serie de cortos donde las aventuras de los personajes eran sincronizadas con pistas sonoras grabadas con anterioridad, siendo una innovación, pues la mayoría de los estudios trabajaban al revés pues era lo más sencillo. También su estudio desarrolla el Technicolor, siendo la primera animación a color su famosa Sinfonía Tonta de 1932, llamada "Flowers and Trees", recibiendo por ella su primer Premio de la Academia. En 1937, Disney estrena "The Old Mill", el primer corto con el que se experimenta su cámara multiplano, siendo quizá su mayor aportación. Lo que hace esta cámara es dotar de cierta tridimensionalidad los dibujos animados, pudiendo colocar en varias "capas" los fondos y personajes, dando una mayor sensación de profundidad.

Para 1934, Disney comenzó a acariciar la idea de realizar un largometraje animado, viéndolo como la mejor manera de continuar sus experimentos y desarrollo de tecnologías, así como la oportunidad de llevar su sueño a una mayor audiencia. A pesar de todo, el 21 de Diciembre de 1937 se estrena en el Carthay Theater de Los Ángeles, "Blanca Nieves y los siete enanos". El primer largometraje de dibujos animados, usando todas las técnicas que Disney llevaba años desarrollando y que, además de todo, era un musical. Fue producido por casi un millón y medio de dólares y recaudó en taquilla en su primera corrida comercial alrededor de ocho millones de dólares... ¡En plena depresión! Tras todos estos años, Blanca Nieves sigue siendo considerada como una de las joyas más relucientes de la cinematografía mundial.

Para 1940 la construcción de los Estudios Burbank se había finalizado. Ahí, y bajo las órdenes de Disney, trabajaba más de un millar de personas, entre artistas, animadores, escritores y técnicos. Ahí se produjeron en los años consecuentes varios cortos animados de los personajes favoritos que Disney había hecho famosos (Mickey, Donald, Goofy, Pluto, etc.), varios largometrajes más (Pinocho, Dumbo, Bambi, etc.) y, durante la Segunda Guerra Mundial, varios documentales de adiestramiento y salud por órdenes de la armada estadounidense. A pesar de todo esto, el sueño de Walt no estaba completo, pues creía que el arte de la animación podía ser llevado más allá de lo que se había hecho hasta ahora. Con esa misma idea, en el mismo año en que se inauguran sus estudios, Disney estrena Fantasía. Sin embargo, a causa de la situación política y de una insensatez histórica, Fantasía es un fracaso de taquilla. Afortunadamente el tiempo se ha encargado de valorarla en su justa medida, siendo las siguientes generaciones quienes hemos encontrado en ella una obra maestra.

En 1946 Disney estrena el cortometraje "Song of the south", donde mezcla a actores reales con personajes animados, como lo hiciera en los cortos de Alice. Tras este primer intento, vienen "The Three Caballeros" y la magnífica "Mary Poppins", donde hace ya completo uso de esta técnica. Durante esta etapa, su estudio pasa por uno de sus peores momentos cuando la mayoría de su equipo de trabajo renuncia a causa de su autoritarismo y su insistencia en tener absoluto control creativo sobre todo lo que se hacía. Sin embargo, Disney logró salir adelante. En una búsqueda de mayor control sobre su obra, formó su propia compañía distribuidora bajo el nombre de **Buena Vista**. En 1954, estrena su primera serie de televisión que llevaba su propio nombre, que se transmitió a lo largo de 30 años, televisando sus cortos animados, películas y seriales. Así también surge con gran popularidad "El Club de Mickey Mouse", programa matutino enfocado a los más pequeños, y fue de los primeros en realizar transmisiones en color con su programa "Wonderful World of Color".



En 1955 se inaugura "Disneylandia", un parque de diversiones en California, que se considera el lugar más alegre de la tierra. El Centro EPCOT (Experimental Prototype Community of Tomorrow, que en el idioma de Cervantes quiere decir: Prototipo Experimental de la Comunidad del Mañana), en Florida, que aunque se haya estrenado hasta 1982, Disney mismo comenzó la planeación en el '65, refiriéndose a este proyecto como: "...la construcción de una comunidad que se convierta en un prototipo para el futuro".

En resumidas cuentas, Walt Disney era un hombre que creía en su visión del mundo, en los sueños que desde joven lo apartaban de los demás y lo hacían alguien único. Creía en su arte, en el cine y en que por él podría comunicar cosas que de otra forma no serían posibles, al grado de buscar colaboraciones con destacados artistas de su tiempo, como el genial Salvador Dalí, con quien se produciría un corto animado que, lamentablemente, quedó inconcluso.*

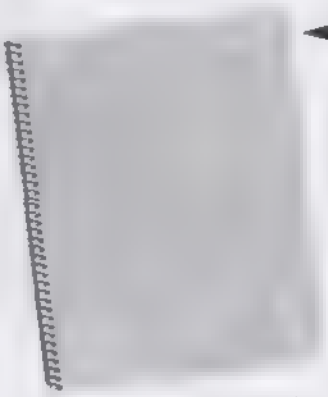
Al releer las líneas pasadas... creo que tienen razón: estoy algo loco. ¿Cómo no estarlo después de crecer entre elefantes que vuelan, títeres que cobran vida y un chamaco imberbe que vuela y se pelea contra piratas? Baste saber que si me entero de que redoblan "El Libro de la Selva"... va a correr sangre.

* Nota: Para cuando este artículo estaba siendo escrito, los estudios dieron a conocer que el material de la colaboración entre Disney y Salvador Dalí se había recuperado y había sido terminado, preparando un lanzamiento para este año. Espero que disfrutemos a dos locos trabajando juntos.

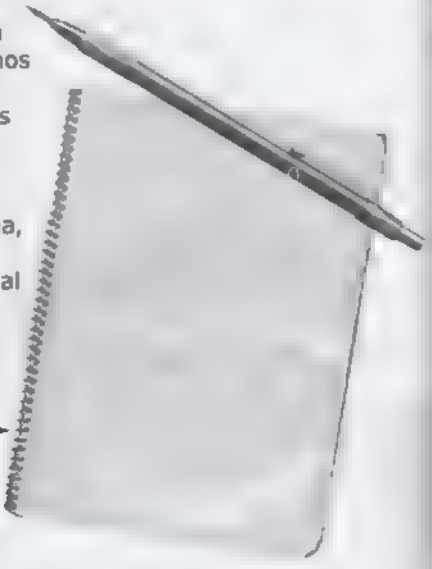
# ¿Qué papel escoger?

**Hemos recibido muchas cartas de lectores que a veces necesitan realizar algún trabajo, pero no saben qué papel es el adecuado. Es por eso que hacemos esta breve guía que esperamos les pueda servir para decidir sobre qué superficie trabajar. Tenemos que especificar que los materiales y las marcas pueden variar dependiendo de la ciudad o la población en la que *se encuentren. De cualquier manera traten de conseguir el papel más parecido a la descripción que aquí les damos.***

Muchos dibujantes dicen que no importa si dibujas en cartón de cajas de huevo o en el mejor papel de la tienda, lo importante es que dibujes y te adecúes al material que tengas a la mano. Esto es en parte cierto, ya que no faltará la ocasión en que te encuentres en medio de la nada sin tu cuaderno de bocetos y no tengas más que cartón y ladrillos a tu alrededor. Sin embargo, cuando tienes que entregar un trabajo a una empresa o en la escuela, estos materiales te garantizan una reacción negativa por parte de los que lo reciben.

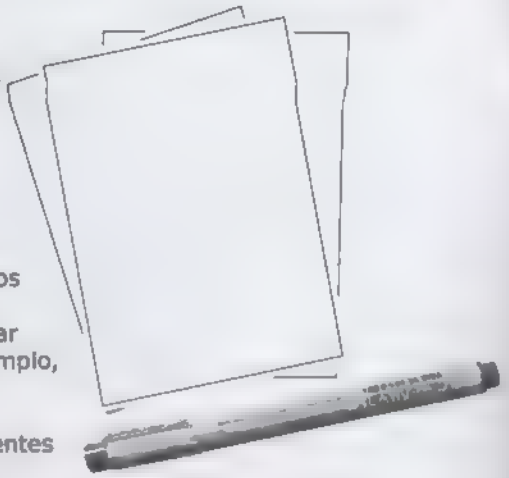


Los cuadernos a cuadros o a raya son los que casi todos comenzamos a usar, ya que son los que tenemos al alcance gracias al subsidio de nuestros padres en los estudios; sin embargo, llega un momento en la vida de todo dibujante en que debe separarse de esos cuadernos, por doloroso que sea, ya que no son la mejor manera de presentarun portafolios en una editorial o donde se vaya a buscar trabajo.



Los cuadernos de dibujo o blancos, son los mejores para practicar. En algunas marcas las hojas pueden ser bastante transparentes, pero si el objetivo es llenarlo con bocetos, eso no es tan importante. No representa gran problema al presentarlo como portafolios ya que el fin del cuaderno es siempre el de mostrar dibujos de práctica, nada definitivo.

Definitivamente el mejor material para mostrar tus trabajos son las hojas blancas, ya que puedes colocarlas en micas de plástico *dentro de una carpeta y brindan al que las revisa un mejor panorama* sobre el uso que le das al espacio de trabajo. También varía su grosor (gramaje) según la marca, trata de comprar de las más gruesas que encuentres, ésto dará más calidad a la presentación de tu carpeta.



Los papeles que tienen una consistencia más gruesa y están más comprimidos (más lisos) por lo regular son los preferidos de los artistas y dibujantes, aunque todo depende del resultado final que quieras dar a tu trabajo; por ejemplo, los papeles como el strathmore (a la izquierda) son excelentes para dar un acabado con efectos bastante buenos a los dibujos a lápiz o carboncillo, aunque no están para nada peleados con las tintas suaves como las de los estilógrafos desechables. Este tipo de papeles es el que comúnmente tienen los cuadernos de dibujo, sólo que en menor o mayor gramaje.

Estos cuadernos se venden en diferentes tamaños, te recomendamos tener unos tres de tamaño carta, ya que son los más fáciles de transportar, pero no olvides tener en casa uno grande para adecuarte al dibujo de tales proporciones.

ACADEMIA STELLAR

## 1ER LUGAR CATEGORÍA COLOR:

# ANGEL NAVA PRUDENTE

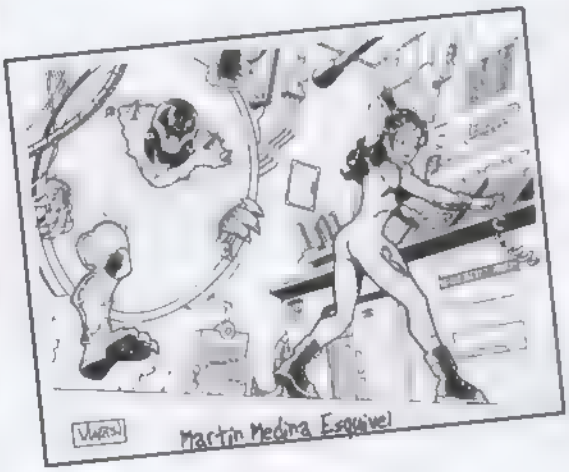
## Eliminatoria, Categoría:

# BLANCO Y NEGRO

ACADEMIA STELLAR

Éstos son los trabajos que pasaron la primera ronda, pero que desafortunadamente no fueron seleccionados como ganadores. Les brindamos este breve homenaje por su esfuerzo y talento. Al resto, esperamos poder contar con ellos en los próximos concursos. Recuerden que la práctica es esencial.

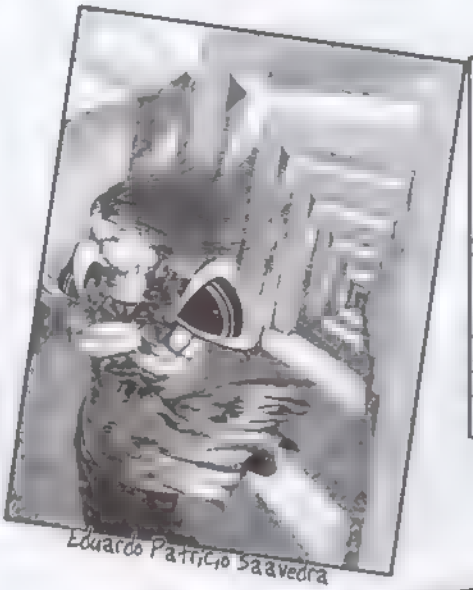
Juan Antonio Velázquez Vidaña



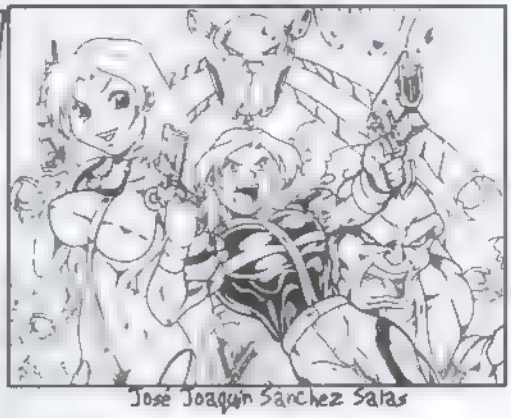
Martín Medina Esquivel

José Israel Vázquez Sierra

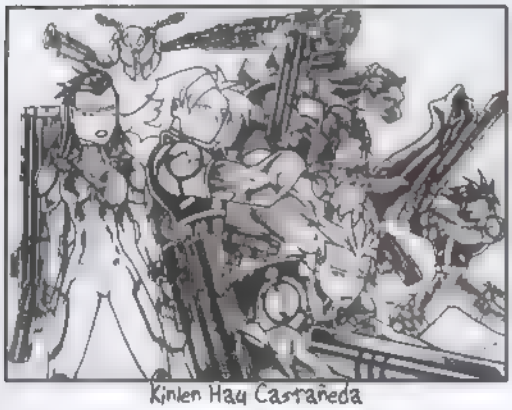
Ricardo Tenorio González



Eduardo Patricio Saavedra



José Joaquín Sánchez Salas



Kinlen Hau Castañeda

Hugo Luna Gallardo

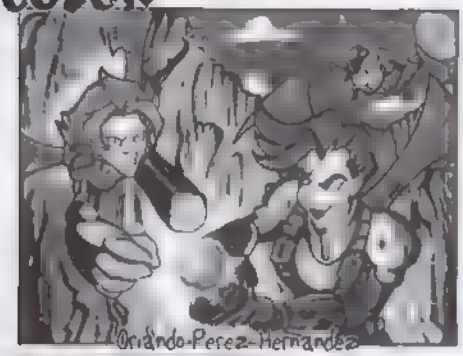
Omar Acevedo Bautista

## Eliminatoria, Categoría:

# COLOR

Podrán checar estos trabajos a todo color en la página web de la revista:

www.geocities.com/dibujarte2003


Orlando Perez Hernandez

Pablo Arturo Hernández Cruz

Antonio AragonCortés

Adulfo Sandoval Lorenzo

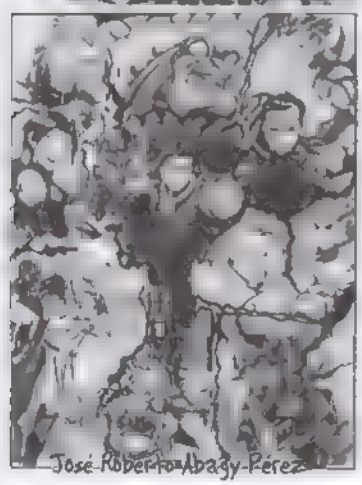
Jesús Aviles Martinez

Arnulfo Santos Florenzaro

Erick de Jesús Lazága García

Jesús León Escobar

Iris Areli Martín del Campo Nuñez


José Roberto Abagy Perez

Roberto Estrada

Ricardo Hurtado Torres

Celso Antonio García Tirado

# PIZARRÓN DE CORCHO

## VEINTE SE DICE FÁCIL... PERO NO LO ES.

## POR ESO...

# DibujArte

NÚMERO ESPECIAL DE 40 PÁGINAS CON 32 A COLOR

## CELEBRA SU EDICIÓN NÚMERO 20

## A COLOR

TIPS Y TEORÍA DEL COLOR
PROGRAMAS DE COLOREO DIGITAL
COLOREO MANUAL
ARTISTAS INVITADOS
LÁMINAS DE EJERCICIOS

37

**BUSCA A TEOFILITO EN NUESTRA REVISTA HERMANA: CONEXION MANGA**

# LAS TRES R's del escritor

## REGISTRO
### Primera Parte

Por: Laura Michel

Hola otra vez. ¿Qué tal estuvo el ejercicio #10? Como recordarán, teníamos que trazar un mapa para una historia que habíamos realizado antes; la del hombre, el gato y la computadora. Siendo la historia tan corta y la situación tan ordinaria, no debe habernos costado mucho trabajo. Pero, recordemos, en la vida real las cosas no van a ser tan simples, y al tiempo que planeamos un argumento conviene trazar planos, en especial si, como es casi seguro, los escenarios de nuestras historias son lugares imaginarios, como estaciones espaciales, ciudades futuristas o tierras lejanas de fantasía. Tanto en narrativa gráfica como en escrita, es importante saber qué edificio está orientado hacia qué dirección, y qué calabozo se conecta con qué cuarto. Así que el ejercicio #10 fue sólo el principio.

Pero, bueno, vamos a pasar ahora a la última de las Tres Rs, la del lenguaje, que se llama ¡registro! y que no tiene nada qué ver con tomar notas, inscribirse en una escuela o marcar precios. El registro, tal y como lo veremos, es una de las herramientes más interesantes y útiles que podemos tener, y, en el caso del cómic, con mayor razón, puesto que en él nos movemos en diálogos

**Metámonos un poco a la lingüística:**
**Definición de registro**

Algo que puede personalizar definitivamente un escrito y darle un toque de inolvidabilidad es la voz del narrador y de sus personajes. Cada autor tiene una voz particular y reconocible, un estilo; pero es un error pensar que éste tiene que ser uno solo. Un buen escritor debe tener el oído lo suficientemente sensible para identificar, y más adelante ser capaz de reproducir, diferentes formas de decir algo. Las cosas tienen mejor sabor si se las adereza con un poco de variedad Palabra clave
Un buen autor, decíamos, tiene que ser capaz de manejar varios registros. Pero, basta de tantas vueltas, ¿qué es registro? Bueno, tomando la definición del libro Lenguaje y Situación, de Michael Gregory y Susanne Carroll, registro es "una variedad del lenguaje dentro de una situación". O, en otras palabras, distintas formos de decir una cosa, según lo requieran el lugar, la situación o el estado emocional

Aclaremos un poco todo esto con ejemplos:
En la vida real, todos usamos muchos tipos de registros, y no tenemos por qué aprenderlos (aunque en teoría lo hacemos, casi siempre a punta de malas experiencias). Por ejemplo, una persona con un nivel mínimo de educación sabe que no puede hablarle al presidente de la República del mismo modo en el que le hablaría a un compañero de la escuela. Para hablar con el presidente, utilizaría otro tipo de palabras, otro tono de voz... otro registro. Comparen, también, una carta comercial con una íntima. No se parecen en absoluto, ¿verdad? En las dos se están utilizando diferentes registros. El registro es el nivel del lenguaje en una situación dada

Supongamos que tenemos mucha sed y queremos solicitar un vaso de agua. La forma en que lo haremos depende del lugar y el momento donde nos encontramos. Si le pedimos el vaso de agua a un amigo cercano, podríamos decir "oye, dame agua, ¿no?". Pero si se lo pedimos a nuestro hermanito pequeño, al que mangoneamos constantemente, diríamos "tráeme agua, %$@#&*

escuincle". Ahora que si tuviéramos que hacer la misma petición a nuestro jefe en el trabajo o a nuesto director en la escuela, tal vez sería un poco diferente: "disculpe, Sr. Fulano, ¿me puede regalar un vasito de agua?". El mensaje, básicamente, es el mismo, pero ha cambiado la forma de decirlo; es decir, el registro.

**Tipos de registro**

Hay diferentes tipos de registro, pero he aquí una de las clasificaciones más comunes:

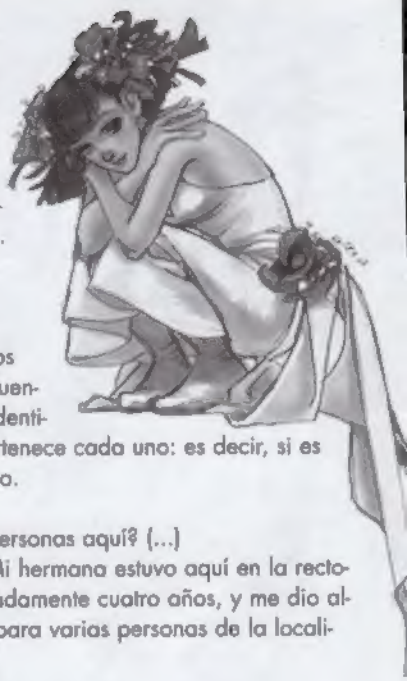
* Rígido: que se compone de frases hechas; ¡mucho gusto! a la hora de conocer a alguien, ¡de nada! a la hora de que le dan a uno las gracias, etc.

* Formal: lenguaje más o menos elevado o educado que se guarda para situaciones ¡de etiqueta!. Aquí también entran las jergas (lenguaje técnico y profesional) y una que otra "palabra dominguera".

* Informal: lenguaje coloquial que no precisa de demasiados cuidados; el lenguaje con el que nos movemos en la vida diaria, con los amigos, la familia, etc. Las palabras que no caben en el diccionario, por coloquiales o "prohibidas", entran todas aquí.

*Íntimo: que se reserva para los amigos más cercanos, la pareja, o las conversaciones "a corazón abierto" Un fenómeno interesante de este registro es que vamos a encontrarnos con palabras y frases cortadas, ya que un hablante a veces da por hecho que su íntimo interlocutor va a leerle la mente (lo cual sucede, déjenme que les diga). Dos personas que hablan en registro íntimo se comunican casi en clave, y una tercera persona no tendrá idea de qué están hablando.

Un error que cometen muchos escritores es mantener el mismo registro a lo largo de toda la historia, o utilizar un registro equivocado. Obsérvenlo en la mayoría de las telenovelas: en un diálogo, nos damos cuenta de que la patrona y su criada hablan igual, o que los amigos y las parejas conversan como si fueran delegados de la ONU, o que los niños hablan como adultos y viceversa. Pero estos problemas pueden evitarse fácilmente, antes que otra cosa, si uno se concientiza de ellos. Lo cual es más fácil de lo que parece en un principio, una vez que hayamos aprendido a reconocer diferentes tipos de registros. Así que...



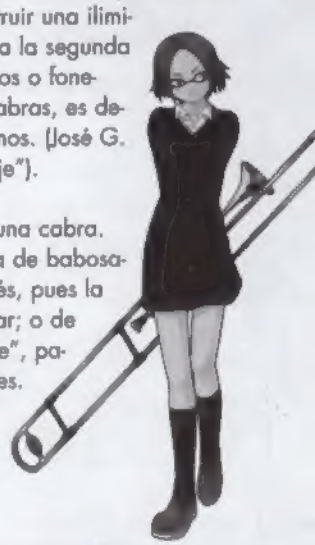
**Ejercicio # 11**: ¿Quién es quién?
A continuación tenemos algunos párrafos sacados de distintas fuentes. Lo que hay que hacer es identificar a qué tipo de registro pertenece cada uno: es decir, si es rígido, formal, informal o íntimo.

**1**.- ¿Conoce usted a muchas personas aquí? (...)
- Prácticamente a nadie (...). Mi hermana estuvo aquí en la rectoría, sabe usted, hará aproximadamente cuatro años, y me dio algunas cartas de presentación para varias personas de la localidad.
(Saki, "La ventana abierta").

**2**. Sin más por el momento me despido poniéndome a sus órdenes.
Fulano de Tal
Director

**3**. - No me toques (...). Por favor no me toques.
- ¿Qué sucede?
- No puedo soportarlo.
- Oh, Brett.
- Cada vez es igual.
- Mejor si nos dejamos de ver.
- Pero, cariño, tengo que verte. No es lo que parece.
- No, seguro.
(Ernest Hemingway, "Fiesta")

**4**. Sólo el hombre tiene la capacidad de comunicarse con sus semejantes haciendo uso y poniéndo en práctica un sistema de signos doblemente articulado, como en su momento explicó certeramente André Martinet. La primera articulación nos permite, con un número finito de signos orales, construir una ilimitada cantidad de enunciados. Gracias a la segunda articulación, con sólo unos pocos sonidos o fonemas, formamos un gran número de palabras, es decir, todos los signos orales que requerimos. (José G. Moreno de Alba, "Minucias del lenguaje").



5. Pobre tía Chata, está más loca que una cabra. Estuve a punto de gritarle que se dejara de babosadas y que mejor viéramos El día después, pues la verdadera amenaza es la guerra nuclear; o de perdida "Cuando el destino nos alcance", para sacar la receta de las galletitas verdes. Pero me abstuve y mejor conté hasta diez. Total, no tenía nada mejor qué hacer.
(Revista Cine Premiere).

# BUZÓN

Hola:
Acabo de encontrar su revista número 16, y me parece estupenda, soy estudiante de Diseño de Modas y en este momento estoy viendo la silueta humana y no saben lo útil que me ha sido este número, solo que no he podido obtener ninguna más. Recorrí varios puestos de periódico y me dicen que no la tienen o inclusive que no la conocen ¿CÓMO?, si está padrísima, me gustaría tener los números anteriores, me sería verdaderamente de mucha utilidad. Me podrían indican la manera de obtenerlos, se los agradecería mucho. Gracias y felicidades por esta revista que esta verdaderamente estupenda.

Laura Flores Osorno

Bueno, creo que es un poco pasadito lo que voy a decir pero bueno:
Primero, ¿Porqué llegan tan tarde las revistas a mi casa?, tengo la suscripción por un año y andan llegando casi un mes después.
Segundo, ¿Porqué no avisan de las reediciones?, ya se me pasaron la 1, 2, 3 y quisiera saber si depositando 45 pesos a la misma cuenta en la que me suscribí me llegan esas revistas.
Traten de hacer que la revista llegue a tiempo porque la verdad es desesperante, (no se si sea problema de ustedes o de correos).

**Oscar Copado**

Felicidades por su revista, está bien fregona lamentablemente aqui en Cd. Juarez Chihuahua es muy difícil conseguirla, solo tengo 4 tomos (16-15-14-3) me gustaria tener la colección completa, además de que por estos lares, cada tomo cuesta 15 pesos por favor ayudenme, ya que deveras me gusta mucho su revista.

WBALDO ESTRADA...

**En las suscripciones, la distribuidora nos informa que las revistas que van al interior de la República tardan de 20 a 25 días en llegar a su destino. Ni los creativos ni la editorial podemos hacer nada al respecto, les pedimos disculpas de antemano a todos a los que, por alguna causa, hayan tenido fallas con su suscripción. En cuanto a lo de las reediciones, se anunciaron desde el número 10 de la edición regular y se han venido anunciando desde entonces. Pero si no las pudiste comprar, puedes hacer tu depósito para solicitarlas. Por favor comunícate al (01 55) 55 41 00 06 para más información sobre suscripciones y números atrasados.**

Hola, antes que nada los felicito por mantenerse firmes en la realización de obras en el comic. Soy un admirador de todo lo hecho aquí por que sé el enorme esfuerzo que es dar a conocer obras como las suyas. Me gustaría saber quienes fueron los ganadores del su concurso de ACADEMIA STELLAR, es que en donde vivo me es muy difícil comprar su revista DibujArte. Espero no importunarlos con este mensaje deseo que sigan adelante en la creación de mundos y universos en este medio gráfico fantástico.

GRACIAS .

*Gracias a ti, y a todos los que nos han apoyado en nuestro camino. Los resultados los encontrarás en esta edición y en la página de internet de dibujarte:* ***www.geocities.com/dibujarte2003***

Hola amigos de dibujarte!! El motivo de este mail es para preguntarles si en la dirección de Salvador Díaz Mirón se pueden comprar los numeros atrasados de la revista, o si existe una dirección en donde pueda ir a comprarlos, aparte de la ficha de suscripción que dan en la revista, ya que lo del envío se me hace una buena opción para los que viven en provincia, pero para los que vivimos en el DF, se me hace mejor opción ir a un lugar a comprarlos. Espero me contesten, y si no existe un lugar donde comprarlos, seria una buena opción hacerlo.

MUCHAS GRACIAS

En la editorial puedes comprar las revistas atrasadas que necesites, sólo pide hablar con el responsable de las ventas y él te atenderá con gusto. No es mala idea lo de poner un punto de venta, hablaremos de ello con el editor, tal vez podamos lograr algo.

# ¿ TE GUSTA DIBUJAR?

## Ven a la ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde aprenderás todo lo necesario para que puedas realizar tus propias ideas y personajes por medio del

# DIBUJO DE: COMICS, HISTORIETAS, PUBLICITARIO Y EDICION POR COMPUTADORA.

UNICA CON PROGARAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

**PLANTEL CENTRO**
Visitanos en Colon 1 Desp. 36
Col Centro (Atras de Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y la Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

**¡ YA ESTAMOS EN ECATEPEC !**
Te esperamos en: Av.Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juares Norte Nicolas Bravo),
San Cristobal Centro
5770-98-94

# Artemanía

sólo $18.00

La revista para el artista

Diferentes técnicas y estilos

¡BÚSCALA YA!